10 **DEMOS JUGABLES:** Resident Evil • Silent Hill • Quake II • Soul Reaver • Dino Crisis Nightmare Creatures • Deathtrap Dungeon • Carmageddon Doom • Exhumed

De los creadores de PlayStation Magazine

PlayStation Básico 4

MC

975PTAS.
5,87€

ESPECIAL TERROR

¡EXCLUSIVA! ESTREMECEDORA DEMO DE SILENT HILL

¡Y 9 MÁS!
Más detalles en el interior

RESIDENT EVIL 3

EL FUTURO DEL TERROR DE SUPERVIVENCIA

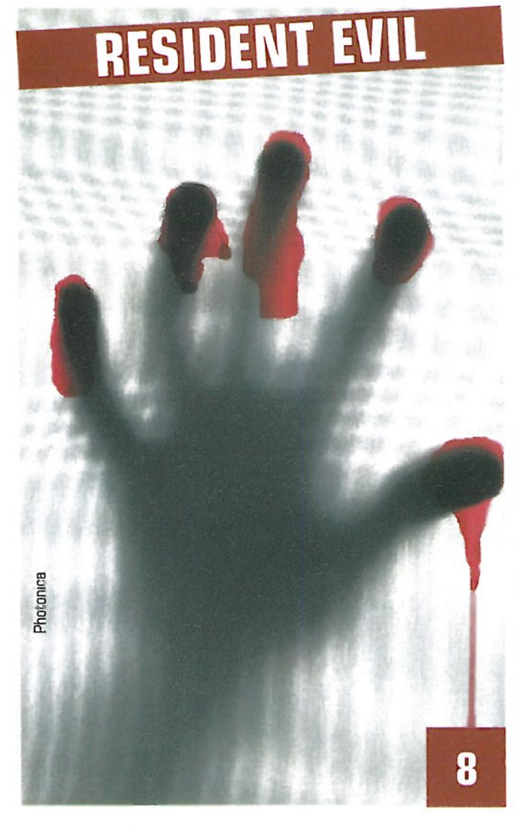


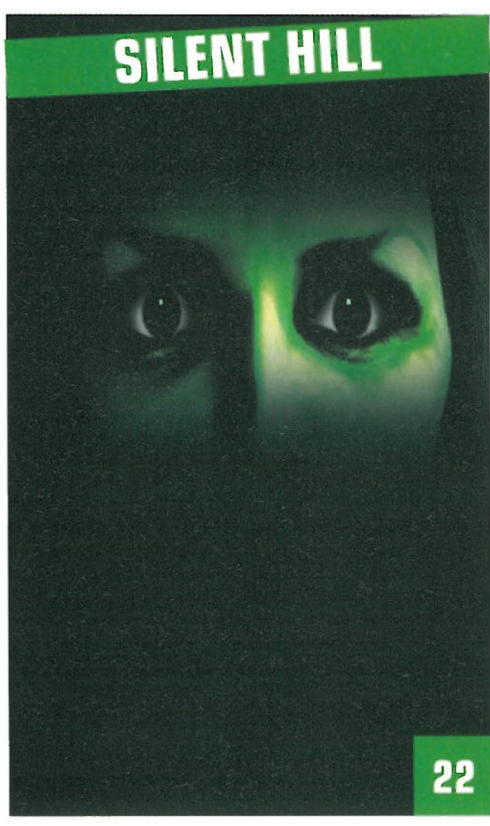
ESPECIAL TERROR

Desde la angustiosa atmósfera de Silent hill con sus lóbregos entornos,pasando por el sudor frío de los shooters de la familia Doom o Quake, yllegando hasta los clásicos gore de zombies como la serie Resident Evil, laPlayStation parece especialmente bien dotada para poner a prueba tu valor yla higiene de tu ropa interior. Así pues, para tu perversa satisfacción,aquí tienes reunidos los más terroríficos juegos que el mundo ha conocido.Apaga las luces, sube el volumen de los auriculares y "disfruta".



SUMARIO

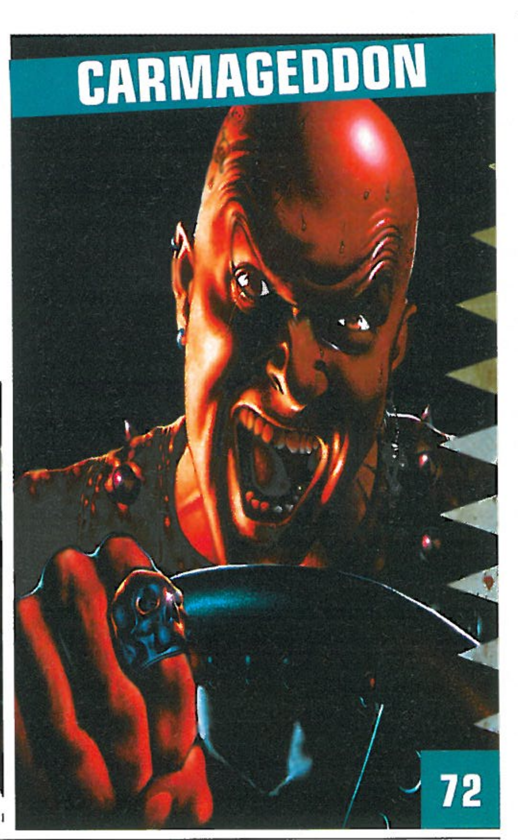

RESIDENT EVIL
8
Photonica


SILENT HILL
22


QUAKE II
34

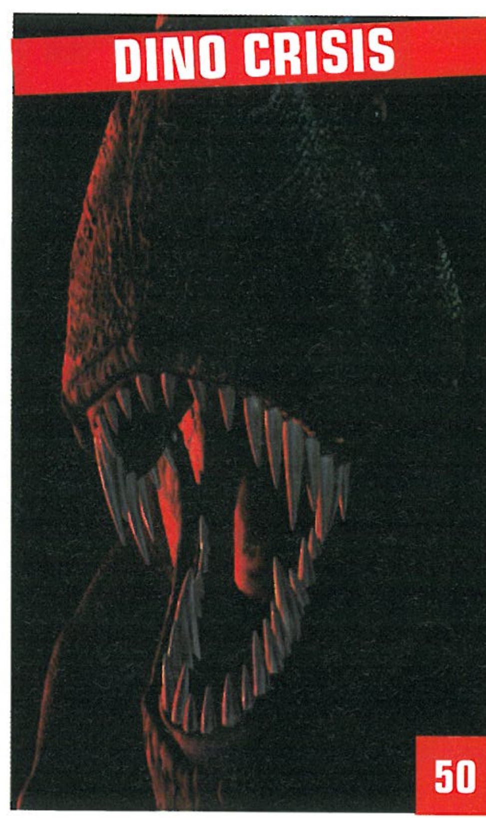

NIGHTMARE CREATURES
85
Image Bank


DEATHTRAP DUNGEON
64

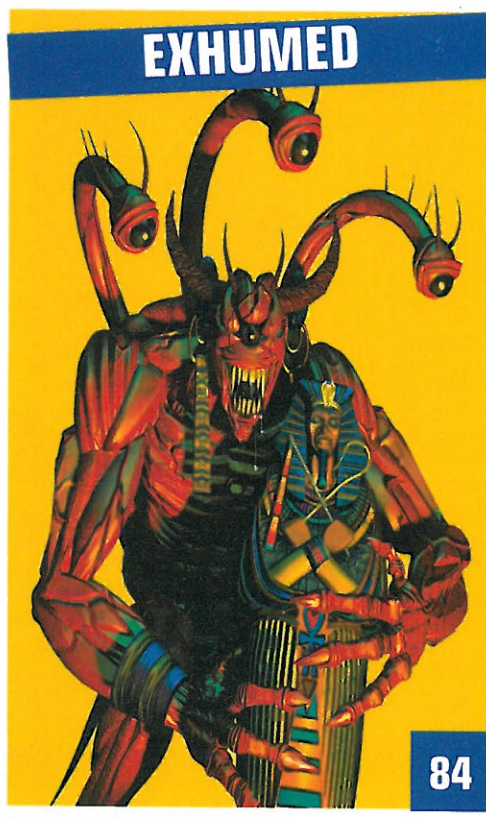

CARMAGEDDON
72











29 febrero 2000

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española: **Amadeu Brugués**
Jefa de redacción: **Jesus Mauri**

Maquetación Electrónica

Lluis Guillén

Colaboradores

Marc Alba, Anna Villanueva, Albert Lavila, Mike Roberts, Roses Colet, Zoraida de Torres, Assumpció Guasch.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Pilar González y **Montse Casero**
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo

Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita

MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

EN EL CD



Resident Evil pg 8
Silent Hill pg22
Soul Reaver pg42
Quake II pg32
Dino Crisis pg50
Nightmare Creatures pg58
Carmageddon pg72
Doom pg78
Deathtrap Dungeon pg84
Exhumed pg84


Recomendamos el uso de algunos periféricos.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Sony Computer Entertainment. All rights reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment. "FIFPro" is a trademark of the International Association of Football Players Unions.
FIFPro
ESTO ES FUTBOL
PlayStation
Cuando dé comienzo el partido (piiiiii) y estés en un estadio de verdad con una afición real (alabín, alabán, alabín, bon, ban) y tengas delante de ti a 11 jugadores reales con sus 22 botas reales con sus 176 tacos de aluminio reales es posible que desees que el partido no hubiera sido tan real.
Esto es fútbol. Tan real que no podrás creerlo.
Participa en el sorteo de 25 scooters.
aprilia
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-football.com
1 a 8 Jugadores
Tarjeta de Memoria
Función vibratoria compatible
Compatible con Multi Tap
DUAL SHOCK
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para 57.84 pts./minuto + IVA. Sólo para mayores de 18 años.
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION
SOLO LOS PERIFÉRICOS OFICIALES LLEVAN ESTE LOGOTIPO



Editor: Capcom
Fabricante: In-house
Origen: Japón
Debut de la serie: Julio 1996
Restricción de edad: 15+
Jugadores: Uno
Género: Masacre de zombis
Bajas: Miles, y todas deben morir dos veces
Periféricos: Dual Shock, Tarjeta de Memoria

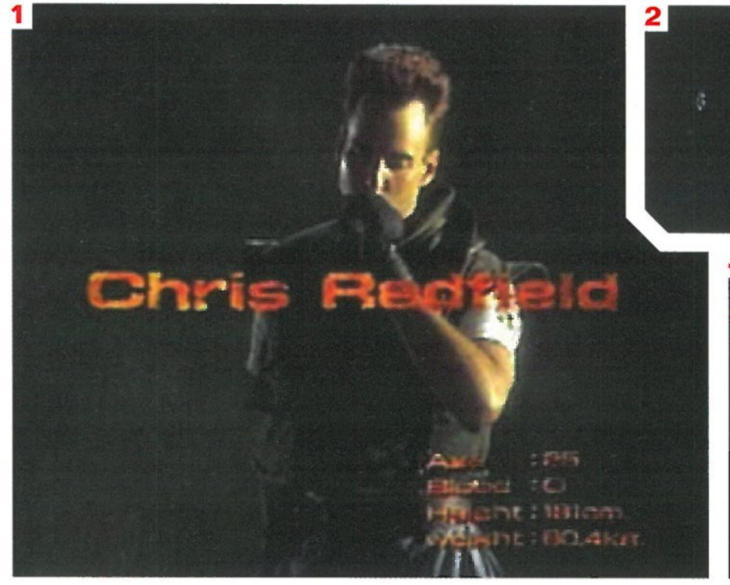
RESIDENT EVIL
LA SERIE

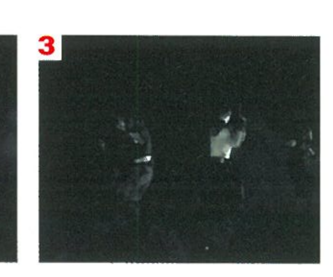
El primer juego realmente aterrador, y el más espeluznante de todos hasta la fecha, se arrastra implacable de éxito en éxito. Apartemos los cadáveres y examinemos su pasado, su presente, y su futuro...

A continuación...

Resident Evil

















[1] Empieza con un vídeo de actores reales que se meten en el pellejo de los personajes. [2-4] A continuación se acaban las escenas de estudio y nos trasladamos a la oscuridad, la neblina y, en ocasiones, la CENSURA de los exteriores. [5-10] Y a continuación empieza el juego propiamente dicho. Si te pierdes la demo es que estás loco. Quizá no de atar, pero sí te hace falta una sesión de psicoanalista. Bueno tampoco, pero algo hay que escribir, ¿no?

El vídeo de promoción original de *Resident Evil*. Una obra maestra de la historia de los videojuegos.

EN EL CD Con este título, Capcom creó un auténtico monstruo que superó todas las expectativas. De hecho, esta demo es un documento histórico. Se trata de la demo de presentación de la primera entrega de *Resident Evil*, que apareció en 1996, es decir, hace ya mucho, mucho tiempo...

Esta demo se lanzó justo antes que el juego, y provocó el alarido insoportable unánime de miles de chiquillas inocentes y almibaradas en todo el mundo. Al mismo tiempo, en televisión Sony bombardeaba con su original campaña publicitaria, la primera entrega de *Crash Bandicoot* alucinaba a la multitud que acudió a la E3, y *Olympic Soccer* de US Gold, conseguía un siete sobre diez en la edición inglesa de *PlayStation Magazine*. ¿Recuerdas ese juego? ¿Te acuerdas de US Gold? Nosotros tampoco.

El vídeo de la demo sigue censurado en algunos países, como Gran Bretaña, pero no es extraño. Hay algunos momentos que son para hacérselo encima. El vídeo muestra una mezcla de acción en directo, la presentación de los personajes, una escena que transcurre en el bosque al estilo de *El proyecto de la Bruja de Blair*, y capturas del juego en sí, ambientadas en una casa tétrica. En su momento, se consideró que era un proyecto de muchísima inventiva y un producto de primera; con la perspectiva del tiempo de transcurrido, resulta interesante observar lo rápido que ha evolucionado la PlayStation.

También por esa época Virgin se convirtió en pasto de la prensa amarilla, ya que no se les ocurrió otra cosa que enviar un anuncio del juego a la prensa en general acompañado de una bolsa con despojos animales auténticos. Los periodistas vegetarianos no se dejaron impresionar, y así se lo hicieron saber a sus lectores.

RETOS

Si dejas que tu madre vea toda la demo, al final acabará profiriendo frases de esta guisa: «Ooooh, me encantan los juegos de miedo.» «Los zombis son la escoria. Si tuviera una escopeta, les volaría la tapa de los sesos en menos que canta un gallo.» «¡Ajá! ¡Toma tajo, zombi asqueroso, toma tajo...!»

Venga, anímate, pon un poco de sal y pimienta a tu existencia. Ya sabes que nadie va a darte un premio por pegarte tantas horas delante de juegos de este tipo pero, ¿a quién le importa? Lo que cuenta es que te lo pases pipa.

¡LA ÚNICA GUÍA OFICIAL DE FINAL FANTASY VIII YA A LA VENTA!

AUTHORISED COLLECTION





LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL

SQUARESOFT®

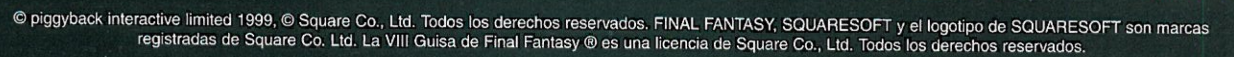


- 200 páginas a todo color
- Mapas detallados de todos los niveles
- Explicación del sistema de menús
- Las mejores estrategias para vencer a los jefes finales
- Consejos, secretos, trucos
- Los puzzles solucionados

¡TODO LO QUE QUIERES SABER LO ENCONTRARÁS AQUÍ! ¡NO PIERDAS MÁS TIEMPO BUSCANDO!

MC

¡SÓLO 995 PTAS.!



LA HISTORIA HASTA LA FECHA

UNA GUÍA IMPECABLE DEL UNIVERSO DE *RESIDENT EVIL*

RESIDENT EVIL - STARS ALPHA TEAM

Una veintena de cadáveres ha aparecido un Racoon City, un lugar que muy pronto se hará con una reputación de terror que para sí quisiera Stephen King. La unidad de investigaciones especiales del departamento de policía de Racoon, la S.T.A.R.S, entra en acción, y para ello envía al equipo Bravo. Equipo que desaparece ipso facto. A continuación le sigue el equipo Alpha, al cual ataca un grupúsculo de fieros rottweilers muertos vivientes (sin lugar a dudas, la especie más peligrosa de todas). A uno de los miembros del equipo lo devoran sin compasión, pero el resto consigue colarse en una mansión cercana. ¿Cuál será su plan? Vayamos por partes...



Barry

Barry, uno de los personajes más extraños del juego, es un tipo simpático, pero en ocasiones parece que esté a punto de mandarte a freír espárragos.

Nancy



El papel de Nancy es muy periférico. Va de perlas cuando tienes que tocar el piano. Es una pista.

Westger

Westger, el líder del grupo, es un tipo oscuro como no te puedes imaginar. Él tiene sus propios planes. Ya lo comprobarás.

Chris

Uno de los personajes con los que puedes jugar. Es más difícil con Chris porque no tiene un arma.



Jill

Es la que tiene la pistola y las balas que necesitas. Y además es una cerrajera estupenda. Creemos que también es vegetariana y piscis, pero no es seguro. De todas maneras, a guapa no le gana nadie.

RESIDENT EVIL2 - LOS SUPERVIVIENTES

Dos meses después, las cosas han ido de mal en peor. La población de Raccoon City ha sucumbido a la locura que invade a la nación, es decir: animación asesina de resucitados. Leon Redfield, un poli novato, se dirige de bruces a la primera misión de su incipiente carrera. Claire Redfield, hermana del Chris de la primera entrega, busca desesperadamente a su hermano del alma. Se encuentran por casualidad, se van en un coche de policía, y casi los mata un camión de grandes dimensiones que conduce un zombi. A partir de aquí se separan y, bueno, ya te lo puedes imaginar. La cosa empeora aún más.



Leon

LEON es el policía novato, y uno de los dos personajes con los que puedes jugar en todo momento. Cree que se dirige a su primer día de trabajo, que no consistirá más que en rescatar gatos y multar a motoristas por exceso de velocidad. No sabe lo que le espera.



Claire

CLAIRE es el otro personaje jugable. La chica se dirige a Raccoon City para buscar a su hermano, Chris, que es un miembro del equipo de operaciones especiales de la policía S.T.A.R.S. y uno de los personajes del primer juego.



Ada

ADA también busca a alguien, a su novio. Era un científico investigador que trabajaba en un proyecto misterioso en Raccoon City, y ahora también ha desaparecido.



Brian

BRIAN es el Jefe de Policía, un hombre que quizá sabe demasiado.



Sherry

SHERRY está perdida, y busca a sus padres. Claire debe ayudarle a escapar.

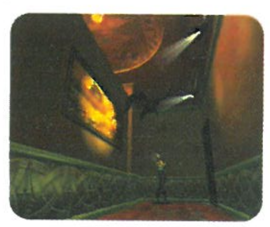


Ben

BEN es un periodista cínico que padece un tumor en el estómago que amenaza su vida.

OTROS PRODUCTOS 1 - LOS JUEGOS

Director's Cut



Una manera como cualquier otra de hacer dinero fácil. Pero incluso las mejores pelis de miedo acaban aburriendo cuando se ven una y otra vez, de tal modo que pierden todo el encanto de las sorpresas y los sustos. Eso le pasa a *Director's Cut*. Sobre todo ahora que tanto Resident 1 como Resident 2 han pasado a engrosar las filas de la gama Platinum, mientras que DC languidece entre los títulos a precio normal. Pero para los incondicionales, diremos que DC ofrece dos modos nuevos, Avanzado y Entrenamiento. Avanzado cambia el orden de los puzzles y ofrece muchos más muertos vivientes. Es bastante complicado. Entrenamiento es como un modo fácil, en el que hay más cintas para guardar la partida, los daños son menores y, en resumidas cuentas, la trama se reduce a una caza implacable de zombis. Producto único y exclusivo para los amantes del coleccionismo de productos con la etiqueta RE.

El Resident Evil Perdido

El proyecto de la continuación de *Resident Evil* estaba prácticamente acabado cuando Capcom canceló lo que debería haber sido *Resident Evil 2*. ¿Por qué?

Entre las razones aducidas, se citaba una similitud excesiva con el original, aunque había otras más inverosímiles como que «no era divertido» o, mejor aún, que «los zombis eran muy gordos». La baja más notable fue la de Elza, una adolescente rubia con una pasión desmedida por las motos, que con el tiempo se convirtió en Claire, una adolescente morena con una pasión desmedida por las motos.

Resident Evil Gun Survivor

Resident Evil...¿con pistolas? Pues sí, pero con pistolas de luz, de hecho. Los rumores no confirmados de un *Resi* tipo *House Of The Dead* pero mejorado se convirtieron en realidad en la reciente Tokyo Game Show, en la que Capcom desveló su proyecto *BioHazard Gun Survivor* (*BioHazard* es el nombre de *Resident Evil* en Japón). Lo que muchos pensaban que sería tan sólo un juego arcade, viene de cabeza a la PlayStation, aunque todavía no hay una fecha confirmada para su lanzamiento. La mayor innovación de *REGS*, que podría describirse como un híbrido mutante entre *Resident Evil* y un *Doom* algo sensiblero, la tenemos en la posibilidad de controlar tus movimientos mediante pulsaciones de botón en la propia pistola (en la muestra, las GunCons de Capcom ya venían instaladas). Si disparas fuera de la pantalla avanzas, si disparas y mantienes pulsado el gatillo corres hacia adelante, los botones A y B sirven para desplazarte a izquierda y derecha, y si disparas dos veces y mantienes pulsado caminas hacia atrás. Además, deberás resolver los típicos puzzles de Resi y reunir ítems ya conocidos, como llaves y plantas sanadoras. Si te suena forzado y muy manido, simplemente es porque, a estas alturas de su desarrollo, lo es. Lo peor es que, de momento, no puedes disparar mientras avanzas, y tampoco te encantarán los tradicionales tiempos de carga cada vez que se abre una puerta.

En su defensa, hemos de decir que el desarrollo de *Gun Survivor* todavía está en su estado más incipiente. Esperemos que lo interesante de su innovador sistema de control no se quede en un simple y atrevido atento de renovar el género.



OTROS PRODUCTOS 2 - TAT

La Película

George Romero, máximo representante de las pelis de zombis, y al que los de Capcom deben buena parte de su éxito, parecía ser el candidato perfecto para dirigir la película sobre *Resident Evil* (cuyo imaginativo título, de momento, no es otro que el de *Resident Evil: La Película*) pero, por desgracia, parece ser que este plan se ha ido al garete. La peli sigue adelante, y todo apunta a que Romero aparecerá en los créditos, seguramente como guionista, pero parece poco probable que lleguemos a ver algún día el festival gore de muertos vivientes que el proyecto prometía. Quizá lo más parecido a esa promesa que podamos disfrutar sea el anuncio de 1,5 millones de dólares de coste que Romero rodó con vistas al lanzamiento en Japón de *Resident Evil 2*.

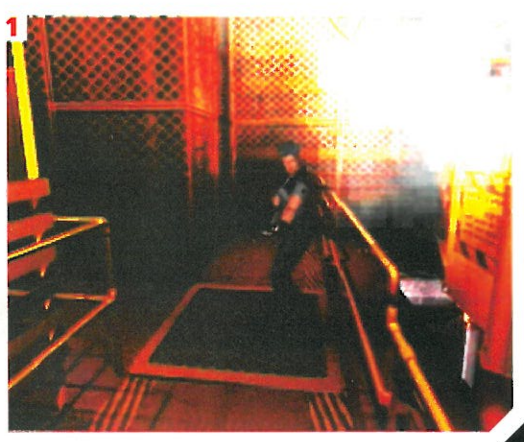


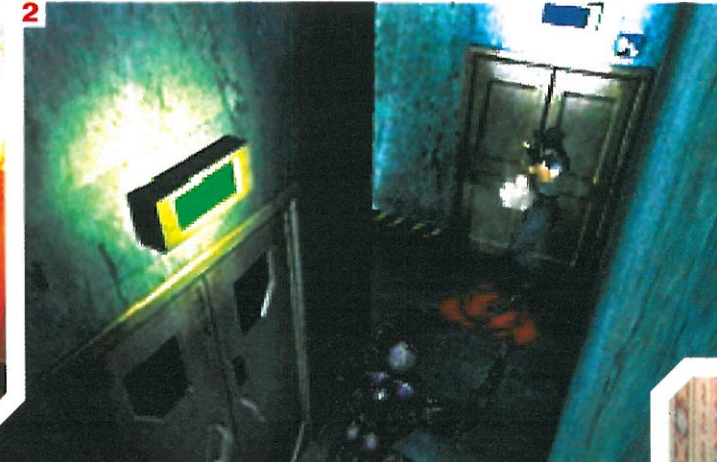


Los Juguetes

Los productos que sirve desde estados unidos Toy Biz con la licencia de *Resident Evil* no los vas a encontrar en las tiendas de todo a cien durante estas fechas navideñas. Resultan indispensables para toda esa gente que hace del coleccionismo una forma de vida, y puedes encontrarlos en muchas tiendas especializadas en cómics y en juguetes de importación.







[1] La iluminación atmosférica juega un papel muy importante para crear esa sensación de película. [2] Pero, sin lugar a dudas, las estrellas del show son los muertos vivientes. [3] Los que padezcan aracnofobia deberían abstenerse.

Resident Evil

En su momento fue descrito como «posiblemente, el juego más espeluznante de la historia del entretenimiento interactivo». ¿Podrá el original conseguir que ensucies tu ropa interior después de tanto tiempo?

Pocos son los ligados al mundo de PlayStation que no conocen este título. Se trata de un punto de referencia en el diseño de software. Este título se propone erizarte la espina dorsal y hacerte proferir los más espeluznantes alaridos de terror partiendo del abismo de los muertos. Verás tipos más pasados que un queso de gruyere mohoso, perros a la defensiva, arácnidos desproporcionados y gigantes con zarpas dentadas. Y todo con el único objetivo de ponerte de los nervios y hacer que te castañeteen los dientes sin parar. Pero no te preocupes, ya que dispones de...una pequeña pistola.

Así pues, haz de tripas corazón y adéntrate en el universo de *Resident Evil*, una mansión de locos en el medio oeste americano. La trama se desarrolla tal que así: una bacteria macabra se ha propagado por una ciudad y, después de un amplio catálogo de funestos asesinatos, el equipo de élite STARS (Special Tactics And Rescue Service - Servicio de Tácticas Especiales y Rescate), acude para investigar. Nada más llegar, una horda de perros asesinos les ataca, matando a varios miembros: los supervivientes logran llegar a duras penas a una enorme mansión en la que esperan hallarse a salvo. Pero están equivocados. ¡Qué mala suerrrrte! A partir de aquí, deberás meterte en el pellejo de Jill Valentine o de Chris Redfield, el personaje más difícil. La diferencia principal es que la primera empieza la aventura con un revólver.

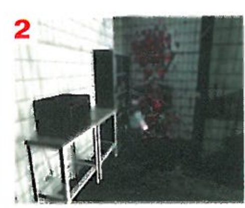
Una vez que el grupito de tres ha mantenido una breve charla (una especie de introducción) en el vestíbulo, cada uno sigue un camino distinto, y en ese momento deberás apañártelas como puedas. Llega la hora de explorar. No hay un objetivo real, no se trata de dar con el oso de la cueva que custodia la llave mágica del gran palacio en el que te espera deseosa la Princesa Cristal. Aquí debes buscarte la vida, matando zombis por doquier y resolviendo puzzle tras puzzle. Unos puzzles enormes.

Los fondos están prerrenderizados, pero se les perdona gracias al nivel de detalle que contiene el entorno. Por lo tanto, el desplazamiento entre pantalla y pantalla lleva su tiempo, ya que debe cargarse la localización siguiente. La acción se centra sobre todo en la búsqueda de diversos objetos, tales como llaves, trozos de papel, libros o plantas. Pero aparte de esto (que, todo sea dicho, ya de por sí resulta bastante envolvente), también debes luchar.

En un principio tan sólo cuentas con la más espartana de las capacidades defensivas, pero debes explorar a tope, abrir todo lo abrible, mirar detrás de todo lo que se cruce en tu camino..., hasta que des con algo que resulte más amenazador. Las armas de destrucción son pocas y están muy separadas entre sí, así que no malgastes las balas. Debes escoger tus objetivos con mucha atención. Como desperdicies tu última bala contra un Monet en lugar de contra un monstruo, ya puedes ir despidiéndote. Como debas enfrentarte en algún momento con los zombis cuerpo a cuerpo, ten por seguro que saldrás mal parado. Créete todo lo que te han contado sobre este juego, porque es verdad.

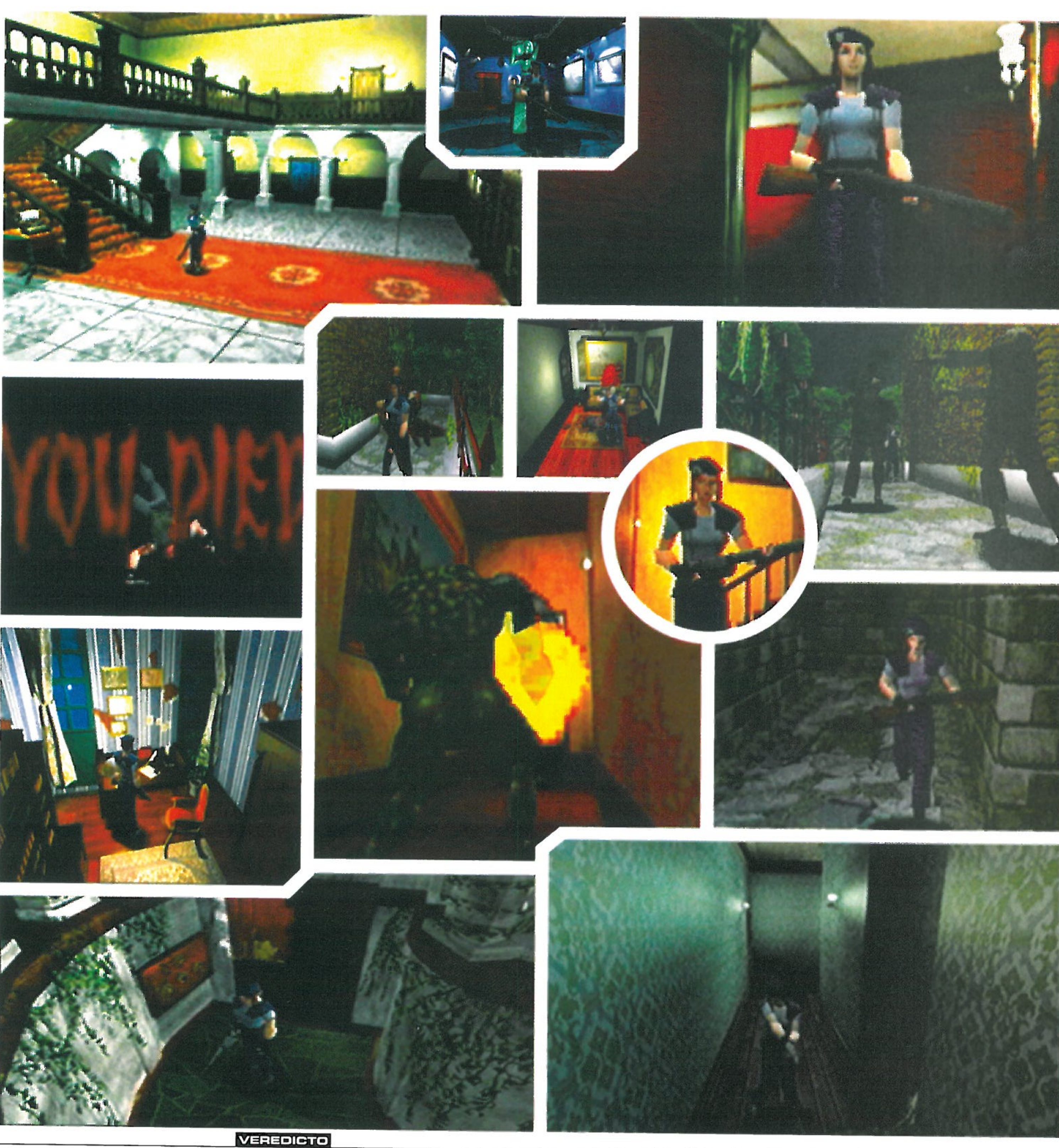
Al precio que está en la actualidad, hay que estar loco para no salir corriendo a comprarlo, si es que todavía no lo tienes.







[1] Me parece que no es la mascota ideal. [2] Creo que en este enfrentamiento, te llevas la mejor parte. Bien hecho. [3] Otra forma de utilizar el armamento.



VEREDICTO

PlayStation Básico

■ GRÁFICOS	Desde su lanzamiento, han sido superados, pero no por muchos	8	Cualquiera que haya disfrutado con *Resi 2* no debería dudar en hacerse con una copia. ¡Está a precio de saldo!
■ ACCIÓN	La combinación perfecta de puzzles, acción y terror	9	
■ ADICTIVIDAD	Es duro, y largo	8	

9 SOBRE 10

[1] Cuando cruces una puerta y te encuentres con zombis a los dos lados, será mejor que cuentes con una técnica de giro y disparo perfecta. [2] Leon y Ada guardan la partida. [3] Examina los objetos que recoges. [4-5] ¡Ostras! Plantas en el laboratorio.





Resident Evil 2

Una de las mejores aventuras de todos los tiempos para PlayStation que elevó su propio listón con el doble de acción y mucha más sangre e higadillos. Buena idea.

Tal y como se lee en la caja de *Resident Evil 2*: «Bienvenidos al mundo del horror de supervivencia». En el juego debes elegir entre uno de dos personajes, ya sea Leon, el poli novato, o Claire, la «mujer moderna por antonomasia», según se describe en el manual, que va en busca de su hermano. La acción se desarrolla en tercera persona (ves al personaje que controlas), y en resumidas cuentas no es más que un juego de aventuras de la vieja escuela del tipo «busca la puerta cerrada, busca la llave, abre la puerta», animado con la aparición de unos cuantos monstruos. Con esta descripción, podría parecerte un tanto aburrido. Pues nada de eso: *Resident Evil* es una auténtica obra maestra.

La ambientación está tan bien recreada que parece extraída directamente de las mejores películas de miedo. Los estupendos enfoques de cámara seleccionados refuerzan la sensación de claustrofobia y paranoia que experimenta el jugador, tanto que en ocasiones uno llega a quedar paralizado de terror, sobre todo cuando el juego se regala con auténticas escenas gore: zombis devorando cadáveres, monstruos terroríficos con órganos en lugares inverosímiles, cosas repugnantes en tanques y todas las abominaciones que se te puedan ocurrir. De hecho, nos vemos en la obligación de avisar que si alguno de los lectores es a) aprensivo o, b) muy joven, seguro que no le gustará *Resident Evil 2*. Puede provocar pesadillas. Sobre todo ese tramo en el que partes a un zombi en dos y la parte inferior sigue caminando mientras que el torso se arrastra por el suelo sediento todavía de tu sangre. ¡Me dan escalofríos!

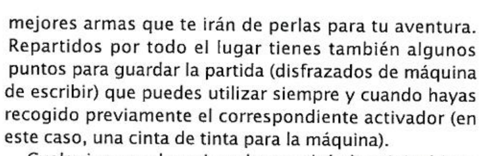
Pero, ¿qué pasa a continuación? El juego empieza cuando ya has elegido a un personaje. La salida es en las calles de Raccoon City, infestadas de zombis. Armado con un cuchillo y una pequeña pistola con munición muy limitada, debes avanzar (luchando poco y corriendo mucho) entre hordas de monstruos terroríficos realizados mediante animaciones espectaculares, antes de que, por fin, puedas llegar a la aparente seguridad que proporciona la Comisaría de Policía. No obstante, aquí es dónde las cosas empezarán a ir de mal en peor. Tal y como descubrirás, la comisaría ha sido invadida por completo. Peor aún, comienzas ya a descubrir pistas que revelan la siniestra historia que se esconde detrás de esta repentina invasión de zombis de Raccoon City. Una historia que no vamos a explicar aquí, evidentemente. Menos mal que, al menos, también recoges más munición y







[1] Hacia el final del juego (con Leon), consigues hacerte con una súper magnum. [2] Que puede volarle la cabeza a un hombre. E incluso a un zombi. [3-5] Otro momento clásico de terror: atrapado en un funicular en movimiento, oyes golpes en el techo. De repente, algo empieza a abrir el techo, como si de una lata de sardinas se tratase. No puedes huir ni esconderte.



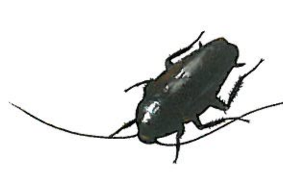




mejores armas que te irán de perlas para tu aventura. Repartidos por todo el lugar tienes también algunos puntos para guardar la partida (disfrazados de máquina de escribir) que puedes utilizar siempre y cuando hayas recogido previamente el correspondiente activador (en este caso, una cinta de tinta para la máquina).

Cualquiera que haya jugado con el título original (que tenía una trama similar pero que se desarrollaba en una casa de campo), se familiarizará al momento con los controles de *RE2*. Tu personaje puede caminar, correr, disparar y recoger cosas. Además, puedes apartar algunos objetos y subirte a ellos. Una diferencia importante radica en el mayor número de monstruos que aparecen en pantalla a la vez, hecho que en ocasiones provocará situaciones de auténtico pánico en las que las circunstancias te sobrepasen. Los tiempos de carga entre escenas también son mucho más rápidos.

Debes resolver un montón de puzzles para poder avanzar, pero la mayoría no requieren un esfuerzo imponente de tu materia gris, ya que la mayoría hacen las veces de simples mecanismos de la trama que contribuyen al desarrollo de la historia. De hecho, *RE2* es el juego más parecido a una película que encontrarás para PlayStation; desde los enfoques de cámara hasta la acción adrenalítica, pasando por la interacción entre personajes o la complejidad de la trama, estamos ante una experiencia fantástica que más se parece a una velada de cine que a una partida a un vídeojuego.



CUANDO HAYAS COMPLETADO TODO EL JUEGO CON UN PERSONAJE, DEBES JUGAR DE NUEVO CON EL OTRO.

Cuando hayas completado el juego con un personaje, debes repetir con el otro. Cada uno cuenta con su propio guión, y explora zonas diferentes de Raccoon City, aunque el núcleo de la acción y el fondo son los mismos para ambos. Un detalle genial: las acciones de un personaje afectarán a la historia del siguiente. Por ejemplo, si Leon recoge una ametralladora, cuando Claire pase por allí no la encontrará.

Además de los dos protagonistas principales, hay una gran lista de personajes secundarios (otros supervivientes que disponen de información importante o que te ayudan en tu aventura. Hay dos en particular, Ada, enamorada de Leon, y la pequeña Sherry, importante para Claire, que cuentan con una función adicional. En algunos momentos debes controlar a estos dos personajes, cuando el principal está incapacitado o no puede intervenir. Se trata de una novedad muy interesante.

También hay unos cuantos secretos esparcidos por *RE2*, principalmente estancias nuevas que puedes descubrir. Suelen ocultar munición u otros ítems que no resultan vitales para completar el juego. En teoría, también hay un personaje escondido al que puedes acceder, siempre y cuando consigas acabar el juego bien y con rapidez (y nunca en el modo fácil, claro está). Y a pesar de que se podría criticar que el juego no es tan largo como cabría (unas 10 o 15 horas para completarlo con los dos personajes la primera vez), la verdad es que no te aburrirás si repites algunas veces, ya que siempre puedes intentar completarlo de forma mejor y más rápida.

Resident Evil 2 rezuma calidad. Es un homenaje terrorífico a las películas de medio que te imbuyen en un mundo cínico y oscuro y que sólo te devuelve a la realidad cuando ya has vencido a tus propios miedos (además del gigantesco monstruo del final, claro).





VEREDICTO

PlayStation Básico

GRÁFICOS	**Un mundo de terror convincente, elaborado y absorbente**	**9**
ACCIÓN	**Los puzzles podrían ser más difíciles, pero el resto es perfecto**	**9**
ADICTIVIDAD	**Se presta a jugar varias partidas**	**8**

Un juego clásico que es tan bueno como su excelente predecesor. No es el juego más largo del mundo, pero sí uno de los mejores.



9 SOBRE 10

Resident Evil 3: Nemesis

■ EDITOR: Eidos ■ FABRICANTE: Capcom ■ DISPONIBLE: Febrero 2000

¿Cuándo fue la última vez que un vídeojuego consiguió meterte el miedo en el cuerpo? ¿*Resident Evil 2*? ¡Puaj!, un juego de niños comparado con esto...



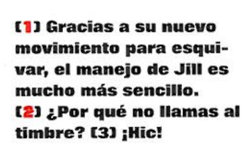


[1] Escalera al infierno. [2] Esto, Jill. ¡JILL! ¡Creo que este hombre me está devorando vivo. [3] Al igual que las entregas anteriores, *Resi 3* se desarrolla a lo largo de muchos niveles.

Cuando, en el futuro, la gente recuerde los día de gloria de la PlayStation original, seguro que pensarán en *Gran Turismo, Tomb Raider, Metal Gear* y, aparte, sentirán escalofríos al rememorar el terror que sintieron con la trilogía de *Resident Evil*. Hay que reconocer que se trata de la primera serie de vídeojuegos que consigue asustar al jugador. Y he aquí la cuestión: *Resident Evil 3: Nemesis*, ¿es más terrorífico que las dos primeras entregas? De ser así, ¿estará a la misma altura que el sangriento y excelente *Silent Hill*?

Tu primer encuentro con *Nemesis* debería resolver ambas dudas de un solo plumazo. Además de ser más grande, y más sangriento que todos los zombis de *Silent Hill* y las otras dos entregas de *Resident Evil* juntos, cuenta con una ventaja decisiva aparte de los inevitables muertos vivientes. Te sigue allá donde quiera que vayas, sea lo que sea que veas, y aunque no está presente en todas y cada una de las estancias que visitas, nunca sabes cuando va a volver a aparecer. Y eso te meterá el miedo en el cuerpo; y una gran inquietud, ya que es más fuerte, más rápido y más grande que tú

Veamos con quién vas a jugar. En primer lugar tenemos a Jill Valentine, la del primer *Resident Evil*, que por algún misterio insondable se encuentra sola en Raccoon City. Normal, ya que Chris Redfield y Barry Burton la han dejado, y Jill se enfrenta en solitario a la difícil misión de salir de la ciudad infestada de zombis de una pieza. Pero eso hasta (y aquí vamos a reventar un tanto la sorpresa) que pierde el sentido, y pasas a controlar a Carlos Oliveira, que se lanzará a una búsqueda desesperada de una cura que reviva a Jill, de forma que los dos puedan escapar. Como era de esperar, mientras va a la caza y captura del antídoto, todo tipo de problemas y sobresaltos se interpondrán en tu camino para evitar que alcances tu



[1] Gracias a su nuevo movimiento para esquivar, el manejo de Jill es mucho más sencillo. [2] ¿Por qué no llamas al timbre? [3] ¡Hic!







EL PRINCIPIO

La tercera entrega de *Resident Evil* empieza con una introducción la mar de envolvente. El argumento se inicia con la aparición de otro superviviente en un almacén abandonado. Jill intenta convencer al pobre loco que la acompañe en su búsqueda de la libertad. Pero el tipo chiflado no quiere salir de su encierro, y a la mínima se aleja de Jill y se esconde tras una puerta que hay en una esquina. Forcejeas con la puerta, pero está bien cerrada. Das media vuelta... y te encuentras de bruces con el primer momento de pánico. Detrás de la puerta se oye un chillido agudo: ahí fuera hay algo. Y te lo vas a encontrar antes de lo que te imaginas... De repente, el almacén queda en completo silencio. Demasiado silencio. Señoras y señores, bienvenidos a *Resident Evil 3*.











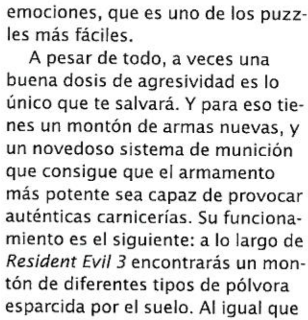
Jill ha pulido el suelo gracias a un frasco que ha encontrado de Ajax pino.

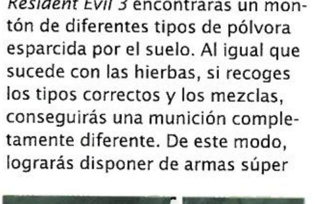
objetivo. En realidad, es mucho más complicado que las dos primeras entregas. Y para completar la trama de *Resi 3*, hemos de decir que se ambienta tanto antes como después de *Resident Evil 2*. ¡Alucina!

El hecho de que el argumento de los juegos de *Resident Evil* sea único y apasionante, conlleva una gran similitud entre la tercera entrega y las dos anteriores, pero no supone ningún problema. Se ha mejorado un tanto la calidad de los gráficos, pero en realidad, sigue siendo más de lo mismo: fondos estáticos por los que debes desplazarte sin parar. Tendremos que esperar a la PlayStation 2 para poder jugar con un *Resident Evil* en 3-D completamente interactivo. Aunque esto no importa demasiado, ya que nos hemos acostumbrado a la perfección a los entornos de Raccoon City. Eso sí, si es la primera vez que te enfrentas a esta saga, te parecerá una pasada.

Lo que sí resulta novedoso, hasta cierto punto, es la jugabilidad. Los puzzles son mucho más difíciles que nunca, y hay muchos más que antes. Al igual que el último *Tomb Raider*, Capcom parece volver a sus raíces, y favorece la utilización de la mente en lugar de dedicarte a disparar a diestro y siniestro en muchos de los casos. Tomemos como ejemplo el primero de todos. Estás abriendo una puerta que libera a una horda de zombis sedientos de sangre, y tu ridícula pistola no puede hacer frente a todos. Sin embargo, más o menos cuando vas por el quinto disparo te das cuenta de que si consigues que Jill se retire lo suficiente, quizá baste con un disparo certero a un tanque repleto de petróleo hasta los topes justo cuando los zombis pases por al lado, para provocar una explosión enorme que acabe con todos a la vez. De ese modo, tendrás vía libre. Pero no te emociones, que es uno de los puzzles más fáciles.

A pesar de todo, a veces una buena dosis de agresividad es lo único que te salvará. Y para eso tienes un montón de armas nuevas, y un novedoso sistema de munición que consigue que el armamento más potente sea capaz de provocar auténticas carnicerías. Su funcionamiento es el siguiente: a lo largo de *Resident Evil 3* encontrarás un montón de diferentes tipos de pólvora esparcida por el suelo. Al igual que sucede con las hierbas, si recoges los tipos correctos y los mezclas, conseguirás una munición completamente diferente. De este modo, lograrás disponer de armas súper





1

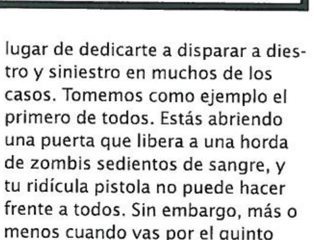


2



3





[1] Nunca antes Raccoon City se había sumido en semejante caos. [2] De vuelta en la oficina de STARS. Hogar dulce hogar. [3] Persianas de Ikea. 7.000 pesetillas de nada.

NEMESIS

Tu mayor enemigo en todo el juego, es un personaje muy astuto. De hecho, se trata de tu némesis (perdición). Es tan rápido, hábil, y aparece justo en los momentos más inoportunos, que tan sólo hemos podido herirlo en un par de ocasiones. A medida que avanza el juego, tienes más oportunidades de hacerle probar tu medicina, pero al principio será mejor que lo evites. Es un tipo muy peligroso.





2



potentes cargadas con ácido, o con cargas explosivas, que te irán de perlas para los momentos más peliagudos contra Nemesis. También te harán falta contra otros enemigos, ya que el asunto se torna más peliagudo a medida que avanzas. Sin embargo, lo que resulta útil de verdad para acabar con tanto zombi con mayor facilidad, es el nuevo sistema para apuntar automático, con el que te aseguras que todos tus disparos dan siempre en el blanco (así no malgastarás munición). Y si te metes en problemas, cuentas además con un nuevo movimiento para esquivar que consiste en un paso lateral que te aleja del peligro y, con un poco de suerte, te adentra en algún oscuro callejón repleto de munición escondida bajo algún cubo de basura.

Pero aquí no acaban las novedades. Al contrario de lo que sucedía en los dos primeros *Resis*, en esta ocasión no tienes la sensación de que tu avance está siendo guiado durante toda la partida. Ahora, en los puntos más importantes de la historia, puedes elegir el camino que deseas seguir. Por lo tanto, una vez acabes el juego, podrás repetir, elegir una ruta diferente y encontrarte con un juego distinto, ya que cada camino difiere de los otros.

Incluso cuando hayas completado el juego completo, podrás entretenerte con muchas otras cosas, entre las que se incluye un mini desafío que te encantará. Se llama Mercenarios, y en resumidas cuentas se trata de correr desde una parte del juego a otra. Al igual que en una carrera contra el crono de *Ridge Racer*, no pararás de lanzar miradas nerviosas al reloj a medida que la cuenta atrás se acerca a cero, aunque puedes sal-

1



2



3



4



[1] ¿Dónde está la carretilla elevadora? [2] Puede que la ciudad esté en ruinas, pero la bandera americana sigue ondeando. [3] Las explosiones son una pasada. [4] Y el fuego también parece muy real.

DE CINE

Resi 2 recibió los mayores elogios por su vocación cinematográfica, mientras que _Silent Hill_ fue un poco más allá. No cabe duda que la competencia le ha ido de perlas a Capcom, ya que los enfoques de cámara y las escenas de vídeo son mejores que nunca. Casi todas las escenas son alucinantes, y por fin puedes ver con claridad a lo que sea que estés disparando.









LA CIUDAD

Seguro que alguna vez, al visitar algún lugar conocido, has tenido la sensación de que alguien ha cambiado algo en el paisaje. Pues algo así le ha pasado a Raccoon City; su aspecto ha mejorado porque, aunque parezca extraño, está mucho peor. ¡Paradojas de la vida! Dejémonos de juegos de palabras y vayamos al grano: lo que queremos decir es que se han perfeccionado los gráficos, de forma que Raccoon presenta un aspecto mucho más realista; desierto como una tumba, y tétrico y aterrador a más no poder.









[1] El silencio es estremecedor... [2] Un enfoque de cámara estupendo. [3] Creo que sí, me quedo con la casa, señor. Es de mi estilo. [4-5] Los escenarios son muy cañeros.

1



2



3

4



5



varte si matas a zombis y a otros enemigos. De este modo tu tiempo se ampliará y te resultará más fácil conseguir tu objetivo. Si completas el modo Mercenarios, como premio recibirás un montón de armas nuevas con las que podrás masacrar a los malos la próxima vez que juegues.

Por lo que hemos visto hasta ahora (ten en cuenta que hemos analizado la versión japonesa, por lo que algunas partes resultan aún más difíciles), ¿se puede afirmar que *Resident Evil 3* es mejor que *Silent Hill*? Pues aunque parezca extraño, se trata de dos tipos diferentes de juego. Aunque la coincidencia en los fondos prerrenderizados y en la perspectiva en tercera persona hace pensar que son almas gemelas, la verdad es que hay una diferencia brutal. Lo explicaremos con un símil: si fueran películas, *Silent Hill* sería *El Proyecto de la Bruja de Blair*, y *Resident Evil* sería *Scream* o *Pesadilla en Elm Street*. *Resi* es más bien una experiencia de acción y terror a partes iguales, con malos que irrumpen por cualquier parte, mientras que *Silent Hill* es como ese frío que te cala los huesos, que llevas dentro y no sabes como sacarte de encima; es un miedo que te paraliza y no te permite saber qué va a pasar a continuación. Ambos son excelentes, por supuesto, pero si tuviéramos que decantarnos por alguno, lo haríamos por *Resident Evil 3*, aunque sólo fuera por ese elemento de acción adicional.

En pocas palabras, nunca hasta ahora habíamos visto un título de la saga de *Resident Evil* más difícil, adictivo, y con mejores gráficos. Menos mal que los chicos de Capcom, se han sentado a recapacitar tras el enorme éxito de las dos primeras entregas para que la tercera parte fuera también una obra maestra del Horror de Supervivencia y no se limitara a convertirse en una secuela más sin pretensiones.

Los amantes del género no se podrán quejar, ya que hasta la llegada de *Resi 3* pueden ir disfrutando con *Dino Crisis*. Apaga las luces y corre las cortinas: ha llegado la hora de volver a pasarlo de miedo...









Editor: Konami
Fabricante: KCET
Origen: Japón
Jugadores: Uno
Género: Aventura de terror
Número de niveles: No hay niveles, sólo diversas áreas con varios puzzles
Número de finales diferentes: Cinco
Periféricos: Dual Shock/Pad analógico, tarjeta de memoria

SILENT

Konami ha revolucionado el mundo del Terror de supervivencia con su última obra maestra. Vívela tú mismo con nuestra exclusiva demo...

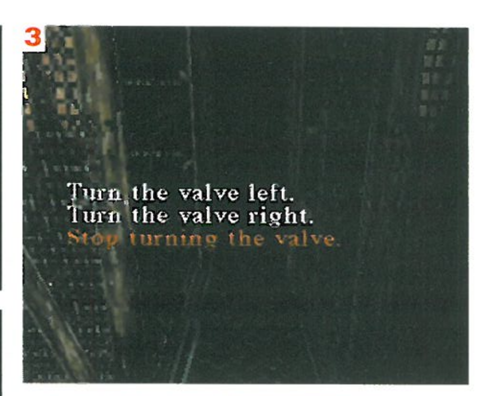


A continuación...



1


2


3


4



5


[1 - 5] Todas estas capturas provienen de la cara amable de la demo. Cuando hayas completado la guía de la parte inferior, te encontrarás exactamente en el mismo sitio que antes, excepto que todo será más terrorífico. ¡Cielos!



¡ARGH!

No tenemos ni idea de lo que son esas cosas. De veras. Pero debes saber algo: no son divertidos y no traen más que problemas. Te siguen con tenacidad y afilan sus garras con tus carnes, algo que desde luego no es agradable.

Lo mejor que puedes hacer es ignorarles, por lo que debes acercarte a las paredes, no correr y si ves algunos, esquívalos. Si tienes que franquearlos, intenta atraerlos e ir a lugares espaciosos, y, si tienes tiempo, usa tu gruesa tubería metálica para abrirles la cabeza.




Un solo nivel de *Silent Hill* debería bastarte para convencerte de los desesperantes retos que te aguardan. Dale una oportunidad.

EN EL CD Desquiciado, peligroso, enfermizo, para sacarte de tus casillas... ¿es el juego más temible de todos? Pues, la verdad, sí.

Cuando apareció, se produjo un amplio debate sobre este juego. Posiblemente es lo más inquietante que hemos visto hasta la fecha, y esta demo es más que suficiente para recomendar la compra de la presente revista a mayores de 15 años.

El juego está trufado de elementos clásicos del cine de terror: disonancias pianísticas, puertas que crujen, juguetes destrozados, corredores oscuros, una escuela vacía... Y una larga lista más. Pero en lugar de acabar en una enloquecida mezcla de estilos lo que te encuentras es un videojuego clásico y rompedor a la vez. La tensión es alta, y las transiciones entre la resolución de puzzles y liquidar monstruos son lo bastante inquietantes como para tenerte pegado a la silla echando miraditas por encima del hombro durante horas.

Juegas en la piel de Harry, que se despierta tras un accidente de coche en un pequeño lugar llamado Silent Hill y advierte que su hija ha desaparecido. Una inspec-

DE PRINCIPIO A FIN

Esto resuelve el primer puzzle de la demo. Si prefieres el reto y quieres seguir solo, no sigas leyendo. Es realmente divertido pasear por ahí por lo que te sugerimos que lo intentes un par de veces antes de acudir a la solución. Créenos, algunos de los puzzles pueden ser verdaderamente duros...



[1] Tan pronto como llegas ve hacia la oficina y a la sala tras ella.



[2] Sube las escaleras hacia la sala de calificaciones al lado del laboratorio científico.



[3] Encontrarás este producto químico en la segunda tanda de estanterías. Tómalo.



[4] Ve a la puerta siguiente y tras conseguir las balas busca esta mano en el escritorio.

RETO

Primero íbamos a ponerlo fácil, pero hemos cambiado de opinión y lo hemos hecho más difícil. El reto es, ante todo, sin haber jugado antes con la demo, encontrar el gatito. Parece fácil pero no lo es, un pequeño gatito, monín, pequeñín y todo eso. Bien, encuentra el gatito y luego encuentra la llave de la clase cerrada en la versión oscura de la escuela en 15 minutos. Es difícil, estás avisado. ¿Quieres una pista? Entonces repasa la guía de la parte inferior.

ción más detenida descubre que toda la ciudad ha sido transportada al lado oscuro y los únicos habitantes que quedan son zombies y otras repulsivas criaturillas.

Lleva a Harry a través de la escuela, siguiendo las instrucciones de la parte inferior de la página (a menos que prefieras avanzar por tu cuenta), e intenta llegar al Silent Hill paralelo. Puedes suponer que no será fácil.

CONTROLES

Todo el tiempo que estés jugando a esto tendrás la sensación de perder el control. No permitas que ello suceda: utiliza las instrucciones siguientes:

D-Pad	Moverse
△	Mapa
⊗	Acción
□	Correr
○	Luz
L1 R1	Paso izquierda/derecha
R2	Apuntar

¡ARGH!

Inspirándose en algunas de las películas de terror más turbadoras de la historia del cine, esta demo tiene lugar en una escuela y convierte los pequeños pupitres y las entrañables imágenes colgadas en las paredes en algo terriblemente... bueno, terrible.

Cuadros en las paredes que preguntan «¿Quién soy?» disparan tu adrenalina paranoica, sombras de chicuelos se llevan por delante tu sentido de la realidad, y los paseos por pasadizos cargados de ecos transportan tu memoria a momentos del pasado revisitados con gore.

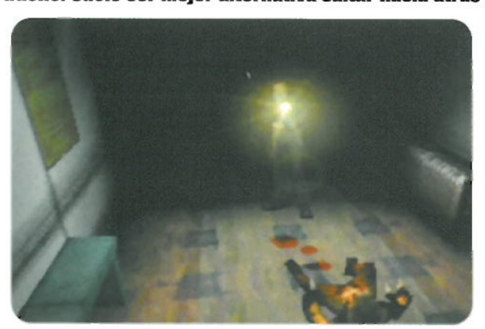


PISTOLA, CUCHILLO, GARROTE

¿Recuerdas aquello del «Piedra, papel y tijera»? Bien, *Silent Hill* ofrece una trilogía parecida de armas en tu lucha contra las cosas oscuras y peligrosas. Por supuesto, la mejor apuesta es apuntar automáticamente con la pistola de corto alcance media y de 15 balas. No te ensucias las manos y si no quieres establecer contacto directo con formas de vida auténticamente repulsivas esta opción es aséptica y eficaz.

A continuación viene la tubería de metal. Y la animación de tu personaje atacando lo que sea por este medio es exactamente el tipo de cosa que pondrá en pie de guerra a los padres de todo el mundo. Un niño de seis años presenciando este espectáculo debería estar penado severamente. No es nada agradable ver a Harry despedazando miembros y abriendo cráneos como sandías con el sólo auxilio de la barra.

Por último está el cuchillo de codina, protagonista estelar de tantas peleas domésticas de tono subido. Hace un ruido la mar de desagradable y no es muy bueno. Suele ser mejor alternativa saltar hacia atrás y utilizar las piernas para correr como un poseso. En dirección contraria, claro.









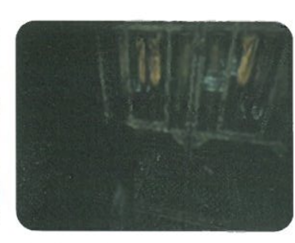
[5] Usa el producto químico con la mano, observa cómo sale humo y toma el medallón.



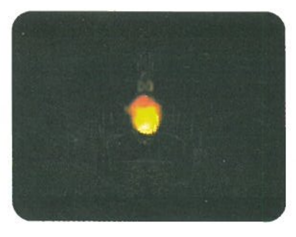
[6] Lleva el medallón escaleras abajo y afuera y úsalo ahí.



[7] Con suerte conseguirás introducirlo sin morir a manos de las tres trampas.



[8] Atraviesa la puerta tras el cartel de Golden Sun y entra en este mundo.



[9] Queda mucho que hacer, pero cuando veas esto habrás llegado al final de la demo.



[1] Ésta es una buena razón para pasar miedo al lado de un orinal. [2] Lo que más asusta es la anticipación de los monstruos... [3] Una visita al macabro Más Allá. [4] ese sepulcro parece siniestro. [5] Un abrazo nada bienvenido.

Silent Hill en la Tierra

Tras el tremendo éxito conseguido con *Metal Gear Solid*, Konami cambia el espionaje por el terror en *Silent Hill.*

Aclaremos algo, *Silent Hill* no es ningún derivado de *Resident Evil*. Konami, aunque influido indudablemente por el clásico de Capcom, ha creado mucho más que una copia bien lograda. Las diferencias entre los dos títulos van más allá de la obvia estética. Sin ninguna duda, Silent Hill utiliza un motor basado en polígonos que ofrece mucha más flexibilidad que los escenarios prerenderizados de *Resident Evil 1* y *2*. Pero más allá de estas diferencias visuales, en general se esconde un juego más siniestro e innovador.

Resident Evil 1 y *2* rinden homenaje a las películas de culto de zombies de George Romero, con el consiguiente sabor que eso implica. Sin embargo, *Silent Hill* es más similar a los trabajos de HP Lovecraft y a películas como *el Resplandor* o *La Leyenda de la Casa de la Colina*. En algunos pasajes es genuinamente inquietante y sugiere más terror que el que en realidad muestra. No obstante, aunque *Silent Hill* supone a menudo un ejemplo de narración, no es una brillante historia en sí. La diferencia es sutil, pero importante. Vamos a explicarnos...

La historia empieza con un accidente de coche. Harry Mason y su hija Cheryl se dirigen hacia el pueblo de



[1] Las escenas de vídeo de Silent Hill suelen valerse del motor del juego. Al igual que en *Metal Gear Solid*, están muy bien hechas.
[2] La muerte de un enemigo disonante.

LA LUZ DE TU VIDA

***Silent Hill* no se limita a utilizar sonido y ángulos de cámara únicos para asustar a los jugadores. También cuenta con un número de secciones en las que Harry avanza gracias a la luz de una antorcha. Algunos de los momentos más inspirados de Konami ocurren en salas y túneles con poca iluminación y claustrofóbicos.**



Está oscuro. La tenue luz de la linterna es lo suficientemente buena...



... como para ahuyentar a los monstruos.



A veces la cámara se mueve para proporcionar una vista fantasmal...



... con la que casi no puedes distinguir tus alrededores. ¡Qué miedo!

A PESAR DE LAS DEFICIENCIAS DE LOS DIÁLOGOS, SILENT HILL SIGUE SIENDO UNO DE LOS JUEGOS CON MEJOR AMBIENTACIÓN.

Silent Hill. Una chica aparece en medio de la carretera y Harry da un volantazo para no atropellarla, pierde el control del vehículo y choca. Cuando recobra la consciencia, Cheryl ya no está en el asiento trasero. Al salir del coche, ve cómo su hija desaparece a lo lejos...

A partir de ese momento, Harry empieza a buscar a Cheryl y al mismo tiempo se van explicando vagamente extraños sucesos que ocurren en Silent Hill. Tras estar los jugadores acostumbrados durante años a ser tratados como bobos con argumentos superclaros del estilo de las películas de Hollywood, *Silent Hill* aparece a menudo casi reacio a ello. No explica correctamente cierto texto o acontecimientos basados en el diálogo, aunque recarga algunas escenas que podrían servir para dar rienda suelta a la imaginación. Y lo que es peor todavía, utiliza la fantasía y el terror como excusa para los crímenes estilísticos más atroces –el deus ex machina–. En términos de diálogo hablado o escrito *Silent Hill* no es perfecto. Al igual que ocurría con *Resident Evil*, su uso de la lengua resulta casi incómodo en algunos momentos. Y peor aun, la voz es terrible. Las pausas significativas interrumpen de forma inútil los cambios realizados –algunas palabras se enfatizan de forma extraña mientras que algunos acontecimientos fantásticos se explican en un tono monótono. Aunque no es tan malo como el infame cambio de Barry con Jill en *Resident Evil 1*, tampoco resulta mucho mejor. Qué desperdicio.

Aparte de las tenues conexiones de las secuencias de vídeo y ciertas escenas, *Silent Hill* es magnífico. Su narrativa orientada al juego es soberbia. A pesar de las deficiencias de los diálogos, lo raro del argumento y la actuación de los personajes, Silent Hill sigue siendo uno de los juegos con más ambientación jamás creados. Evoca sentimientos tales como el pánico, el miedo y la turbación de diferentes formas. Las secuelas de *Resident Evil* se basan ▶



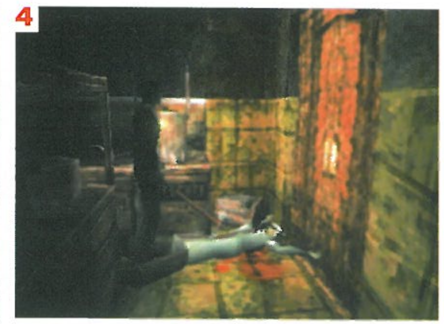




[1] Una visita al Motel de Norman. Parece que Bates no está en casa. [2] ¡Uff! [3] ¡Ahhh! Así está mejor.







[1] **La barbacoa fue un fracaso desesperado. [2] ¿O lo es? ¿OLOES? [3] *Silent Hill* es bastante ruidoso. [4] ¿Gore? ¿Para qué sirve esto? ¿Por qué, en realidad bastante...?**

▶ en los momentos puntuales de sobresalto para alarmar y absorber al jugador, mientras que el juego de Konami se las arregla para crear un impresionante y permanente sentimiento de desasosiego. Mezcla secuencias en las que se te para el corazón con sorpresas de monstruos, pero sobre todo la atmósfera de terror se mantiene en un nivel más cerebral.

Pongamos como ejemplo el código de control de cámara. Es un lamento común por parte de los expertos y de los usuarios el hecho que los simuladores en 3-D resulten difíciles de jugar. Conseguir una vista decente que no obstaculice la acción puede convertirse en una tarea poco práctica y llena de paciencia, incluso en los mejores títulos. No obstante, la cámara en *Silent Hill* es un trabajo de genios. La mayor parte del tiempo permanece detrás de tu personaje, como en otros juegos en tercera persona. En otras ocasiones cambia ligeramente para obtener una vista más al estilo de las películas sobre lo que está ocurriendo. Corre por una acera, pasa por tiendas y vehículos y la cámara se desplaza hacia el lado para ofrecer una vista general. Durante un breve instante ves la acción como un espectador, no como un jugador. ¿Y qué es lo que ves? A Harry corriendo desesperadamente por un pueblo desierto y neblinoso. Te envuelve completamente.

Silent Hill utiliza otros trucos para conseguir un gran efecto. En algunos lugares la cámara se balancea de lado a lado según corres. Así te marea y desorienta y cuando se combina con el sonido para conseguir una máxima tensión resulta tremendamente alarmante. En otros momentos puede quedarse de repente en cámara fija. Cuando esto ocurre te quedas pensando «¿Qué pasa ahora?» y «¿Dónde está el monstruo?». Otros juegos a duras penas consiguen proporcionar una vista factible de la acción. *Silent Hill*, progresivo e innovador, linda con lo genuinamente cinemático.

Si el trabajo de Konami con la cámara en Silent Hill resulta impresionante, el sonido desafía el uso de los superlativos comunes. No emplea la música como tal, sino que utiliza extrañas colecciones de ruidos y efectos de sonido repetitivos. Son discordantes y altos, por lo que deberían irritar y hacer enfadar. Sin embargo, contribuyen al abrumador sentimiento macabro de *Silent Hill*. Las más veces el juego no necesita recurrir a un monstruo impresionante para asustarte –sólo con los efectos de sonido puede hacer que te mueras de miedo. Quien haya visto la antes mencionada *Leyenda de la Casa de la Colina* sabrá de sobra cómo de bien puede funcionar.

Los efectos especiales secundarios mencionados también son destacables. Puedes ir caminando por una habitación cuando, de repente, «¡BOOM!». Retumba una pared con el ruido de algo chocando contra ella. ¿O el ruido venía de debajo de ti? ¿Qué ocurre ahora? Desde el



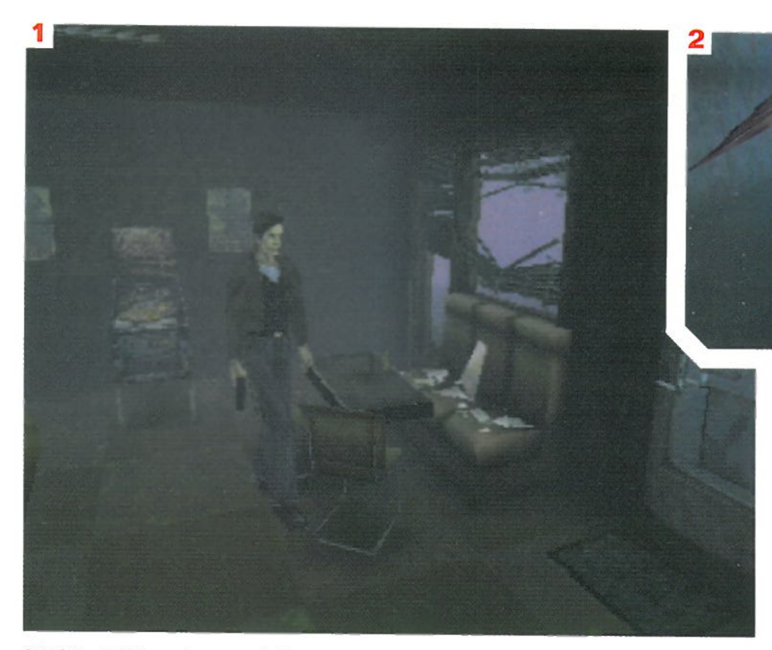


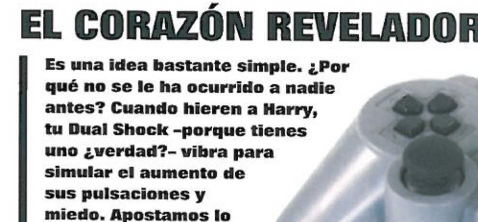






[1–5] ***Silent Hill* no es en realidad un juego de acción. Pero tiene sus momentos de arcade. Éstos son un ejemplo.**





[1] *Silent Hill* empieza aquí. Bueno, en realidad cinco minutos antes en el mismo sitio. Pero no vamos a descubrirte la sorpresa. [2] Mejor huir de las bestias voladoras. [3] El incumplimiento de las Reglas de Queensbury. ¿Qué demonios?

EL CORAZÓN REVELADOR

Es una idea bastante simple. ¿Por qué no se le ha ocurrido a nadie antes? Cuando hieren a Harry, tu Dual Shock -porque tienes uno ¿verdad?- vibra para simular el aumento de sus pulsaciones y miedo. Apostamos lo que sea a que los de Capcom se están tirando de los pelos por no haberlo hecho ellos...

NO NECESITA RECURRIR A UN MONSTRUO PARA ASUSTARTE -SÓLO CON LOS EFECTOS DE SONIDO PUEDE HACERTE MORIR DE MIEDO

llanto de un niño hasta un estruendo que no augura nada bueno, el estado de ánimo de *Silent Hill* está coloreado por sus fantásticos mecanismos de audio. Ya muy pronto en el juego encuentras una radio de bolsillo. Tras una espeluznante sorpresa descubres que permanece inactiva siempre que se acerca un monstruo. Cuanto más cerca está la criatura más insistentes son los tonos indescifrables. Resulta simple, aunque es una idea brillante llevada a cabo perfectamente.

Al principio, la variedad de monstruos parece desesperanzadora. La zona residencial del pueblo que exploras al principio está llena de perros mutantes y arpías criaturas voladoras. Si los comparamos con los zombis tan bien hechos de *Resident Evil 2* resultan decepcionantes al principio porque todavía no estás lo suficientemente involucrado en la estrafalaria forma de pensar del juego. No es un *shoot 'em up*, ni haciendo un gran esfuerzo de imaginación. Harry falla a veces al disparar porque tiene un papel de protagonista más realista y ligeramente inepto. Ante la falta de precisión de Lara o la habilidad de los cómics de Gabe de *Syphon Filter* queda indeciso a través de las confrontaciones. Con bastante frecuencia -y sobre todo cuando tiene que enfrentarse o es perseguido por algunos de sus enemigos- resulta más fácil, más seguro y más cómodo simplemente huir. Con algo de práctica puedes llegar a ser muy hábil con las armas de fuego y con armas de contacto físico. Pero requiere su tiempo.

Los monstruos mejoran según avanzas a través de las lóbregas calles de *Silent Hill*. Hay uno en particular que te hará pasar mucho miedo. Se acerca a grandes pasos a Harry y parece un extraño tipo de primate. Una vez que los monstruos tienen su rastro lo persiguen tenazmente. Mediante otra inteligente técnica de cámara ves a las criaturas detrás de Harry, pero justo delante de tu vista de actuación. Intenta deshacerte de ellos antes de que salten a tu espalda y empieces a hacer movimientos ▶





[1] Siempre nieva en *Silent Hill*... [2] Movimientos furtivos por la desierta sala principal de una casa. ¿Puede ver alguien algún secreto?

BIENVENIDO AL MÁS ALLÁ

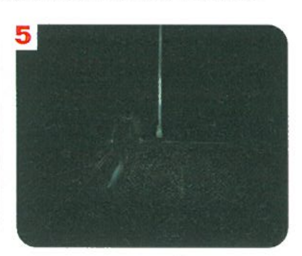
Una de las partes más escalofriantes de *Silent Hill* es el misterioso Más Allá -una horrible y estrafalaria alternativa al mundo real-. Las fotos muestran [1] el mundo real. [2] Ahora volvemos a encontrarnos con este edificio, esta vez en el Más Allá. [3] Mundo real. [4] Más Allá. ¿Le has cogido el truco? [5] Uno de los acontecimientos de más tensión en *Silent Hill* es encontrarse en el Más Allá, pero fuera. Plataformas de metal substituyen a carreteras y caminos.

1


2


3


4


5


SI SE TE OCURRE JUGAR PASADA LA MEDIANOCHE, TENDRÁS LA TENTACIÓN DE DORMIR CON LAS LUCES ENCENDIDAS.

▶ frenéticos y llenos de pánico con los botones de dirección. Para hacerlo más complicado todavía, hacia el final del juego empiezan a atacarte en jaurías.

Aunque es principalmente un juego de aventura, *Silent Hill* está lleno de puzzles. La mayoría son bastante elementales y de variedad sencilla. Sin embargo, otros se basan en adivinanzas y trocitos de pistas. Hay algunos ejemplos en los que te encuentras corriendo sin rumbo intentando encontrar el camino hacia delante. Konami ha producido la dificultad del argumento de forma extremadamente precisa. **Con bastante frecuencia tu siguiente objetivo está marcado en un mapa. Así se acorta la adictividad de *Silent Hill*** – las búsquedas requieren menos tiempo para llegar a la siguiente puerta abierta– pero resulta más divertido.

Los lugares diferentes y la cantidad de variedades visuales son tremendas. Desde un centro comercial hasta una escuela el pueblo suplica incansable una exploración para apreciar el increíble número de detalles. Además, posee una buena línea de humor sutil y referencial. Una persiana que cubre la parte delantera de una tienda está manchada con la palabra «redrum» –una clara inclinación en la dirección de *El Resplador* de Stephen King–. Mira los nombres de las calles y te darás cuenta que hacen referencia a famosos escritores de novelas de terror –desde el pseudónimo Bachman de King hasta *Psycho* de Bloch–. Un hotel que visitas más tarde en el juego se llama Norman's Hotel. ¿Tendrá alguna relación con la infame residencia Bates? Estas particularidades no están elaboradas excesivamente, pero resulta divertido correr por el pueblo e ir descubriéndolas.



También hay otros secretos por descubrir. Completa *Silent Hill* y tendrás la oportunidad de hacerte con una colección de grandes armas –entre las que se encuentra una sierra de cadena y una espada katana–. Y mejor aún, hay cinco finales por destapar, influidos por los acontecimientos que ocurren a lo largo del juego. Cuatro están disponibles desde el principio y un quinto, disponible desde el momento que concluyes el juego por primera vez, es una burla a la narración. Resulta muy divertido y proporciona un alivio cómico al jugador después de tanto terror.

1


2


3

[1] ¡Enfermera! [2] Éste es un juego muy oscuro. [3] También puedes valerte de armas para el cuerpo a cuerpo, si quieres.

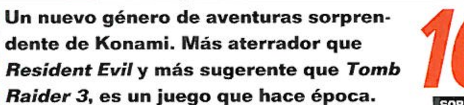
Silent Hill es un juego sorprendente y un punto de referencia. Produce más miedo que cualquier otro título hasta el momento y está muy bien ambientado. Según juegas, te encontrarás sentado boquiabierto pensando «¡Los juegos no hacen este tipo de cosas!». Juega durante el día, con el bullicio y el ruido que acompañan a las horas de sol y disminuirá su poderosa influencia. Pero si se te ocurre jugar pasada la medianoche, cuando estés solo, sufrirás para aguantar la tentación de dormir con las luces encendidas. Así de bueno es.

Ojalá Konami se hubiera esforzado un poco más en los diálogos. Comparados con el resto de apartados del juego, son lamentablemente inmaduros y con bastante frecuencia interrumpen la extraordinaria atmósfera. Además *Silent Hill* podría haber sido algo más largo –casi dura lo mismo que la otra obra maestra de Konami, *Metal Gear Solid*, que también ha sido criticada por su relativa brevedad–. Pero al igual que le ocurre a este último, la experiencia se coloca primero y es lo principal. En lo que sí avanzan respecto a sus contemporáneos es en la efectividad al manipular el estado de ánimo y la emoción. *Silent Hill* juega con estos dos aspectos de tal manera que un observador no iniciado creería que tal excelencia es normal en todos los videojuegos. Naturalmente no ocurre así y por eso *Silent Hill* es un título sobresaliente. Es tan original como envolvente. Cómpralo.

PlayStation Básico

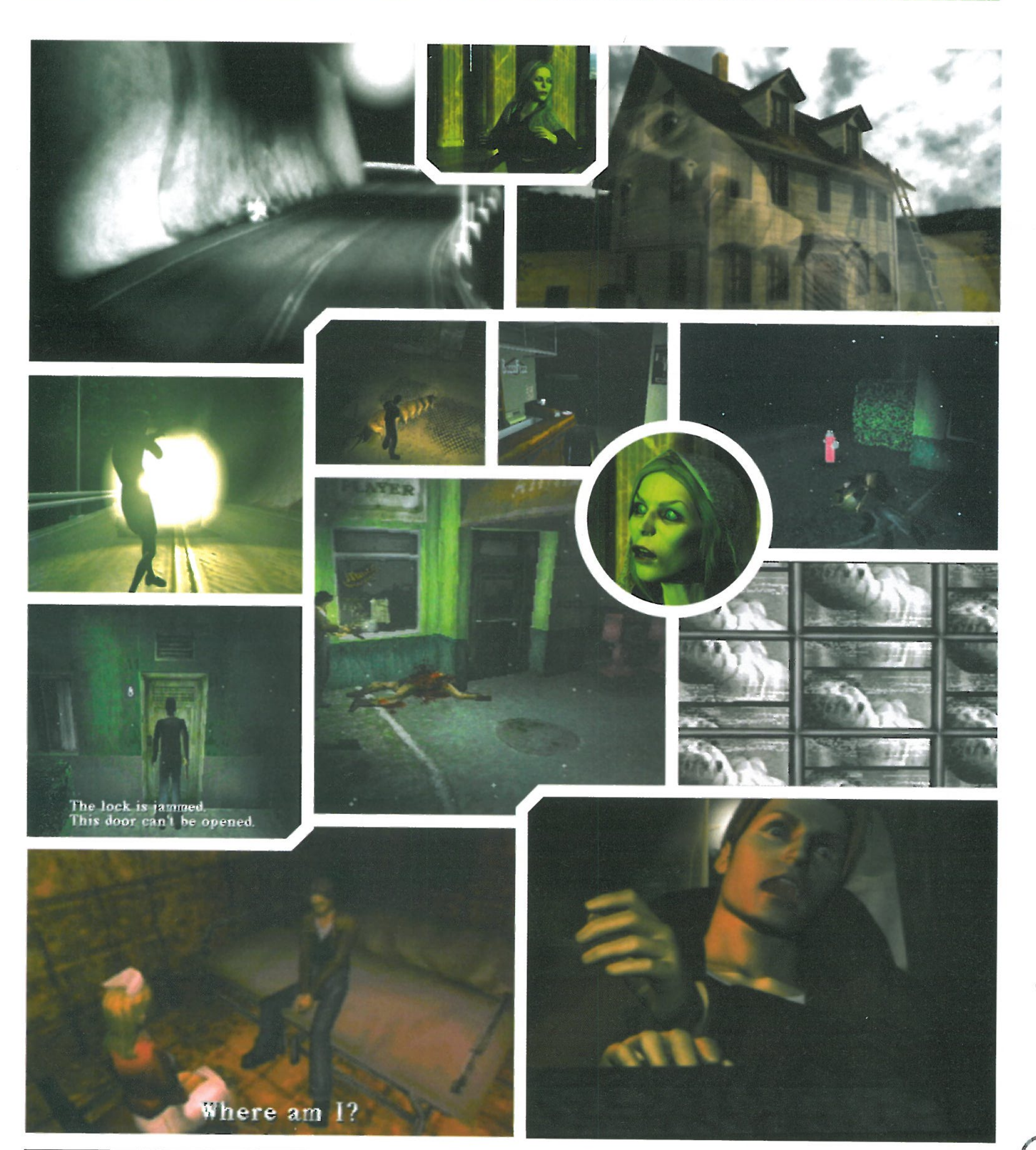
VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Fantásticos. Mucha variedad. Imágenes nítidas**	**10**
■ ACCIÓN	**La manipulación emocional es como en una relación**	**10**
■ ADICTIVIDAD	**No es difícil de acabar, pero hay cinco finales por ver**	**8**



Un nuevo género de aventuras sorprendente de Konami. Más aterrador que *Resident Evil* y más sugerente que *Tomb Raider 3*, es un juego que hace época.

10 SOBRE 10


PLAYER
The lock is jammed.
This door can't be opened.
Where am I?



Editor: Activision
Fabricante: Hammerhead
Origen: EEUU
Límite de edad: 15 o más
Jugadores: Uno a cuatro
Estilo: shooter en primera persona

Número de armas: diez
Enemigos: los Strogg (o tus mejores amigos si eliges multijugador)
Periféricos: Dual Shock/Pad Analógico, Tarjeta de Memoria, Multi Tap, Ratón

QUAKE II

Este juego revolucionó los *shoot'em up* en primera persona para siempre. Echa un vistazo a las armas más grandes de la PlayStation y descubre tu lado oscuro.

A continuación

SER UNA MÁQUINA DE MATAR

Aunque no te guste la idea, la única manera de vencer en *Quake II* es matar a la gente. Puede que sólo sean personas de ficción, generadas por el ordenador, pero tendrás que matar a centenares de ellas si quieres llegar a cualquier parte. No hay más remedio. Si quieres mejorar tu estilo de juego, tendrás que aprender a ser despiadado. Si quieres acercarte a un extraterrestre de ficción, dispararle en la cabeza y esperar vergonzosamente que muera, está bien. No obstante, estos malditos bichos suelen soltar un poco de fuego justo antes de morir, y si esto ocurre demasiadas veces, serán ellos mirándote morir a ti. Olvídate de los escrúpulos, y mata, mata, mata. Sin piedad.






[1 – 5] Otro aspirante al Mejor Juego En El CD De Todos Los Tiempos, es el mejor juego de disparos que hay para la PlayStation, y de eso no cabe duda, así de simple.

1

2

3

4

5

Este juego es, quizá, la mejor demo del disco. Sólo tienes que meter la cabeza en un casco y empezar a disparar. ¡Empieza ya!

EN EL CD El juego que acabó con las ganas de ser astronauta de una generación entera de jugadores ha llegado por fin a la PlayStation y a nuestro disco.

Tu nave espacial ha efectuado un aterrizaje forzoso en un planeta lejano, y estás a solas, pero con montones y montones de armas. Por desgracia la tira de extraterrestres malvados habita este planeta, y no les impresiona para nada tu intención de sentarte con una taza de té para charlar con ellos sobre la mejor ruta desde Alpha Centauri a Betelgeuse, evitando la cola del cometa de Halley por el camino. No te queda más remedio que matarles a todos. Algo así como entrar en el Bernabeu con una bufanda azulgrana. En esencia este juego no es muy diferente a otros *shooters* en primera persona como *Doom* y el pésimo *Po'ed*, pero *Quake II* engloba todo lo de antes y lo mejora, como demuestra esta demo. Con la capacidad de mirar arriba y abajo, cañonear y mover con *stealth*, éste tiene que ser un candidato a la Mejor Demo En El CD.

Pero mientras juegues, debes estar al tanto de todos los extras que puedes recoger y utilizar (desde armas y balas hasta armadura y botiquines). También busca grietas y otras irregularidades en las paredes porque

DE PRINCIPIO A FIN

Cuando empiezas la demo estás a solas durante un rato – recoge los extras. En la primera sala hay un malo y un estanque, debajo de la escalera en el estanque hay un símbolo de Daño Quad, mata al malo en la sala de al lado, recoge el DQ y lárgate. Sube las escaleras, matando a todos aquellos que encuentres por el camino y recoge la ametralladora antes de saltar unas cajas.



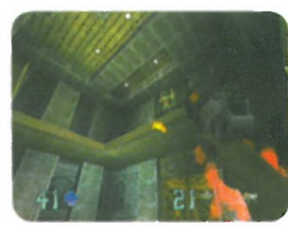
[1] Cuando llegues a esta puerta verde, no intentes entrar: no puedes.



[2] Será mejor que recojas la lanzadora de cohetes y mates a todo el mundo.



[3] Sigue avanzando por los niveles, disparando y matando. Lisiar...



[4] ...no es una opción. Dispara a todo, incluso a la gente que te mira desde arriba.

RETOS

De acuerdo. Lo que queremos es que completes la demo entera en el nivel de dificultad más duro con sólo el fusil. Sí, con nada más que ese fusil de juguete debes armar el lío más grande de la historia de este planeta, eliminando a tantos Strogg como puedas, y sin que mueras tú. Fácil. Bueno, la verdad es que no lo es, pero si supieras la verdad te angustiarías.

CONTROLES

Para tener alguna opción contra los formidables Strogg, tendrás que dominar estos.

D-Pad	Moverse
△	Siguiente arma
⊗	Disparar
▢	Saltar
○	Arma anterior
L2	Paso a la izquierda
R2	Paso a la derecha

existe una buena posibilidad de que puedas destruir la pared para obtener algunos extras escondidos.

El ambiente no es tan gótico como el de *Doom* y el conjunto tiene un aire de sofisticación (aunque sigues con la posibilidad de convertir los cadáveres en el suelo en simples charcos de sangre). En esta demo tienes un nivel entero que pasar a tiros, y aunque la misión es bastante sencilla, hay tres grados de dificultad: Fácil, Normal y Difícil. Ponte los auriculares, sube el volumen de la tele, apaga las luces y dispara.

A HURTADILLAS

Además de matar a todo lo que se mueva, también tendrás que aprender a ir a hurtadillas, con sigilo y avanzar a modo de un ratoncillo, antes de hacer estallar a tus enemigos desde cerca con un fusil, como haría cualquier ratón con un fusil.
Los botones L2 y R2 te permiten disparar. Pero también van de maravilla para entrar y salir por una puerta muy rápidamente. Pero si haces esto te avisamos, en algunos momentos de la demo los enemigos pueden disparar a través de las puertas, y éstas son malas noticias para aquellos que quieran acabar el juego vivos. Recuerda la ley de oro: el silencio y el sigilo matan más rápido que, ahem, el ruido y la estupidez. Fíjate en James Bond.













[1] Usa la flecha para fijar como blanco al enemigo lejano.
[2] O mátale a tiros desde cerca.

QUE TOQUE MÁS BONITO

Los tíos de Hammerhead que crearon *Quake II* no sólo han desafiado a las normas del tiempo y el espacio por haber logrado encajar este juego increíble en la PlayStation, sino que también han incluido otros muchos toques interesantes. Para empezar, si ves grietas o irregularidades en las paredes, dispárales y es posible que se abran para desvelar unos ítems extras. También, si entras por una puerta y ves un par de enemigos, lárgate y cuando vuelvas sólo habrá uno o estarán luchando entre sí. Cómo son los extraterrestres de hoy en día. Además, puedes avanzar a hurtadillas detrás de los guardias despistados, disparar a través de los cristales y conseguir mejores armas por el uso de tus habilidades, saltos y astucia.







[5] Dispara a los hombres que se te acercan por los pasillos, y si se caen, dispara.



[6] Dispara a estos bichos caninos que se te acercan intentan lamerte.



[7] Dispara a las puertas. No, será mejor que no les dispares. Déjalas.

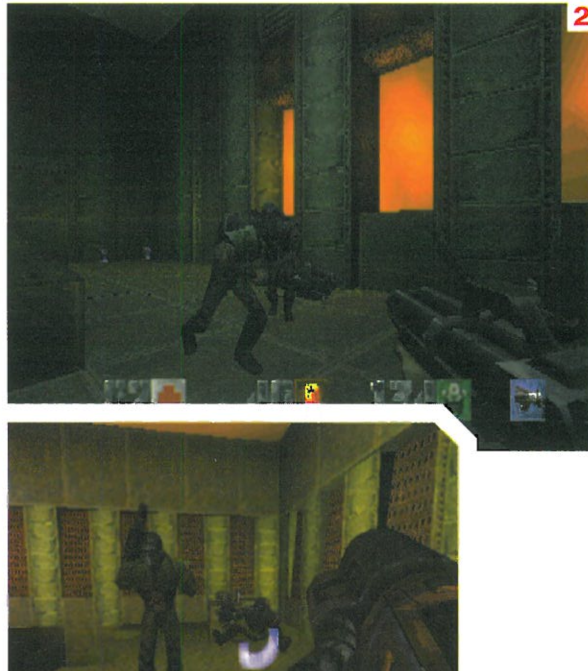


[8] Al cabo de un rato volverás aquí con una llave. Dispara a estas cosas voladoras.



[9] ¿Qué horrores se acechan detrás de esta puerta verde? Vete con cuidado.





[1] Se mantienen las criaturas poligonales del original para PC. [2] El objetivo es sencillo – usa tu arma para matar. [3] Si se mueve, dispara. [4] Es rápido, suave y genial.

HAMMERHEAD

Conoce la gente que te trajo uno de los videojuegos más legendarios de todos los tiempos a una PlayStation cerca de ti.

Damas y caballeros, están observando las primeras capturas auténticas de la PlayStation del mejor *shoot'em up* de todos los tiempos. Abajo, y a continuación, una entrevista con el jefe de programación, Chris Stanforth.

¿Cómo conseguiste trabajar con *Quake II*? Hace años que se rumorea una versión para la PlayStation. ¿Qué pasó? ¿Te presentaste para el trabajo o fue Activision quien se puso en contacto contigo?
Activision se nos dirigió como parte de un proyecto de investigación, se marcharon con una copia de *Shadow Master* y les gustó tanto la tecnología que lo enseñaron a Id. Luego en Activision nos pidieron una demo, y el resto, como se suele decir, es historia.

¿Cuánto se parecerá la versión para la PlayStation a la original para PC?
Incluirá la mayoría de los niveles – los cambiaremos para que la jugabilidad sea más al estilo PlayStation, pero se perderán pocos detalles – y habrá muchas novedades.

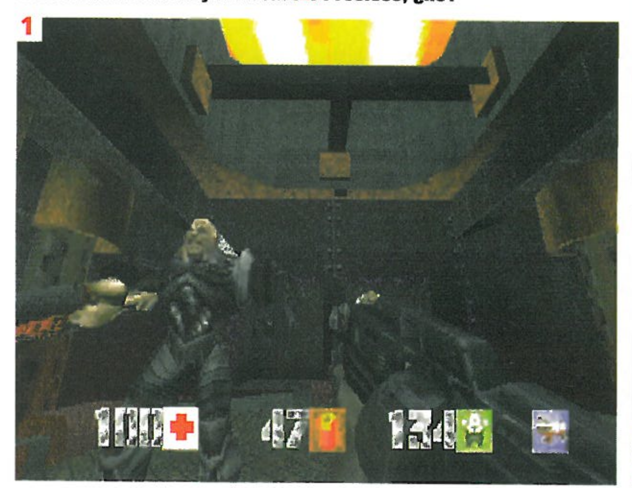
Ah, ¿cosas únicas a la PlayStation, entonces?
Añadiremos mapas diseñados específicamente para la PlayStation, sobre todo en los modos multijugador, muchos efectos, armas adicionales y criaturas diferentes... va a ser algo muy especial.

¿Habéis tenido que eliminar algo?
Crouch casi seguro que no estará, los controles son demasiado complicados y contribuyen poco al juego. Y dividiremos algunos de los niveles más grandes en dos.

Los Deathmatch: ¿*Link-ups* o a pantalla partida? ¿Dos o cuatro jugadores?
De momento, sin duda a pantalla partida, pero un *link-up* sigue siendo una posibilidad. Habrá deathmatch para dos o cuatro jugadores a pantalla partida y un modo torneo en el que muchos pueden participar en un campeonato de eliminatorias en arenas especiales para partidas uno contra uno. Puedes guardar las repeticiones en una tarjeta de memoria y puedes ver tu matanza con diferentes cámaras o en el momento o bien más adelante.

¿Sois los tíos que hicieron *Shadow Master*, verdad? ¿Entonces *Quake II* es poco más que una simple cuestión de reemplazar los gráficos existentes con diferentes malos y niveles, no?
En absoluto. *Shadow Master* dispone de una tecnología avanzada, pero la complejidad de *Quake II* es algo inédito. Es un juego en 3D de verdad, en todos los sentidos y el motor lo construimos desde cero.

[1] Los malos grandes son más peligrosos que los más pequeños. Una lección muy valiosa. [2] Precioso, ¿no?





¿Qué aspecto fue el más difícil de hacer con la PlayStation?
Mantener la suavidad del juego. El juego marcha a 30 imágenes por segundo en PAL y a 25 en NTSC. Para hacer esto con la cantidad de detalles que necesitamos y los muchos polígonos de las criaturas fue una auténtica batalla. También casi hemos eliminado el *warp* de polígonos que interviene en otros juegos en 3D para la PlayStation.

¿Hay algún código de Id (los fabricantes de los originales de *Doom* y *Quake* para PC) en el juego?
Todo el código de la IA procede de Id, el resto es nuestro. El código de Id es genial, pero se escribió para usar con un PC. No suele ser una buena idea usar código para una PC en la PlayStation, por lo que tenemos que convertir los datos y luego emplearlos en nuestro propio motor.

¿Habéis trabajado muy de cerca con Id?
Id insiste en tener la última palabra en todo. Diseñaron lo que, con casi toda probabilidad, es el mejor juego de todos los tiempos, y para ellos es importante que cualquier versión que producen otros fabricantes le haga justicia.

Y los consumidores. ¿Por qué deberían elegir *Quake II*, y no cualquier otro *shoot'em up* en primera persona?
Porque es el mejor, es así de sencillo. *Quake II* es el mejor *shoot'em up* en primera persona del mundo y no ha habido nunca nada que se pueda comparar ni con sus gráficos, su tecnología, su acción ni con su jugabilidad. Ni en el futuro lo habrá, pienso yo. Lo que realmente coloca a *Quake II* fuera del alcance la competencia es la opción multijugador, la razón por la que tanto éxito tenia la versión para PC. No te cansas nunca de este juego.

ARMADO Y PELIGROSO

Lo que destaca de *Quake II* es que, incluso si odias estos *shoot'em up* en primera persona, te encantarán los modos multijugador. Ves, lo que puedes hacer es matar a tus amigos, muchas veces, y una y otra vez. Claro, en la vida real no estaría nada bien, de hecho sería terrible, pero en el mundo fantástico de los videojuegos es súperdivertido. Puedes jugar hasta contra tres de tus colegas, la velocidad no disminuye y os vais a reír como nunca lo habéis hecho antes.



[1 - 4] En cuanto a la jugabilidad, los enemigos humanos son mejores, pero los enemigos de IA tampoco andan nada mal. [5 - 8] Mientras las armas se hacen más grandes y numerosas, lo mismo ocurre con tus enemigos. [9] El jugador dos opta por el ataque kamikaze.

Sentir Como la Tierra se Mueve

¡Aviso para los jugadores sociales! NUNCA ha habido un título para la PlayStation con un modo multijugador que ponga las amistades en tanto peligro...

Proclamado uno de los mejores juegos de todos los tiempos cuando apareció para la PC, *Quake II* sigue siendo uno de los juegos multijugador más populares de Internet. Y ahora puedes disfrutarlo en tu PlayStation más cercana, sin las facturas telefónicas carísimas y los problemas de instalación. En el juego para una persona asumes el papel de un marinero espacial, enviado a otro planeta para enfrentarte a los Strogg – el adversario más temible de la humanidad desde Ming, el enemigo de Flash Gordon. Después de efectuar un aterrizaje forzado con tu nave monoplaza en el extraño planeta te diriges hacia la base enemiga, armado con nada más que un

DESPUÉS DEL ATERRIZAJE FORZADO DE TU NAVE MONOPLAZA EN EL EXTRAÑO PLANETA, TE DIRIGES HACIA LA BASE ENEMIGA.

fusil patético y, si tienes suerte, un mando Dual Shock. En el pasado, los *shoot'em up* en primera persona de la PlayStation nunca se jugaron tan bien como las versiones para PC porque no resultaba fácil recrear la intuición del ratón con un pad. Con *Quake II* es diferente.

No sólo puedes jugar con el pad y un ratón a la vez (que funciona sorprendentemente bien), además tienes



[1] Lanzadoras de cohetes a diez pasos.
[2] O, si lo prefieres, los *hyperblasters*.









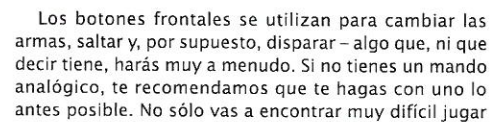
[1 - 2] Mantener el Dual Shock en la mano no siempre resulta fácil. [3] Con cuatro jugadores es más divertido que las cuatro esquinas. [4 - 6] Capturas 100% de la PlayStation - ¡Es cierto!

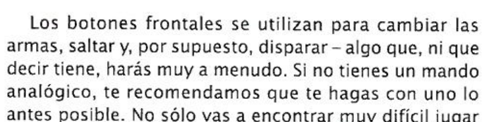
opciones analógicas que te permiten encontrar la que a ti te vaya mejor. El modo analógico completo es, sin duda, el mejor, en el que el stick de la izquierda controla los movimientos y el de la derecha se usa para mirar y



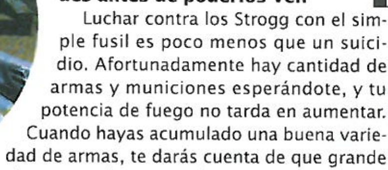
UNA VEZ QUE HAYAS RECOGIDO UNA VARIEDAD DE ARMAS APRENDERÁS QUE GRANDE NO SIEMPRE ES BUENO

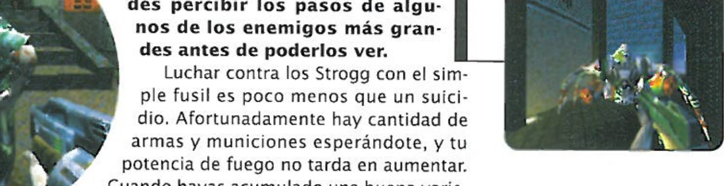
disparar. Sea cuál sea la opción que elijas, tardarás bastante en acostumbrarte y sobre todo te costará fijar como blancos a aquellos enemigos que están por encima o debajo de ti. Esto es algo que ni siquiera apareció en los juegos *Doom*.





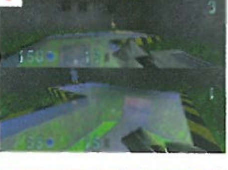
Los botones frontales se utilizan para cambiar las armas, saltar y, por supuesto, disparar – algo que, ni que decir tiene, harás muy a menudo. Si no tienes un mando analógico, te recomendamos que te hagas con uno lo antes posible. No sólo vas a encontrar muy difícil jugar *Quake II* con el pad direccional, sino que no podrás disfrutar del excelente uso del Dual Shock.





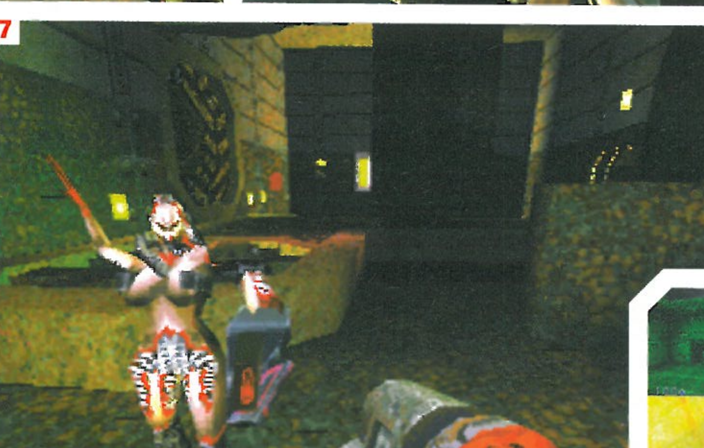
Todas las armas hacen que el pad vibre de un modo peculiar, y puedes percibir los pasos de algunos de los enemigos más grandes antes de poderlos ver.

Luchar contra los Strogg con el simple fusil es poco menos que un suicidio. Afortunadamente hay cantidad de armas y municiones esperándote, y tu potencia de fuego no tarda en aumentar. Cuando hayas acumulado una buena variedad de armas, te darás cuenta de que grande no siempre es bueno. Faltan municiones para algunas de las armas más grandes y si usas granadas y cohetes en espacios reducidos te lesionarás a ti más que a tus blancos. Quizá sea sentido común, pero cuando te persigue un Strogg del tamaño de un armario –o uno ▶















[1 - 2] ¿Guapísimo, no? [3 - 4] No es el arma más apta. [5 - 6] Las noches pasarán volando, literalmente. [7] ¿Así que no te apetece beber nada?

REQUISITOS DE HARDWARE

No te preocupes, no vas a necesitar ninguna tarjeta aceleradora en 3D ni 16MB de RAM – sólo un poco de conocimiento del arsenal más potente para la PlayStation hasta la fecha.



FUSIL
A favor
Buen daño a poca distancia
A favor –
No sirve desde una distancia



SUPER FUSIL
A favor
Devastador desde cerca
En contra
Tarda mucho en cargar



AMETRALLADORA
A favor
Capacidad letal de tiro rápido
En contra
No siempre muy preciso



GRANADAS
A favor
Infligen mucho daño
En contra
No se pueden lanzar muy lejos



METRALLETA
A favor
Hace pedazos de los enemigos
En contra
¡Ojo con las municiones!



RAILGUN
A favor
Un buen disparo puede matar
En contra
La estela de las balas te traiciona



BFG 9000
A favor
Explosiones enormes
En contra
Tarda demasiado en disparar



HYPERBLASTER
A favor
Capacidades de tiro rápido
En contra
Tiende a retrarse





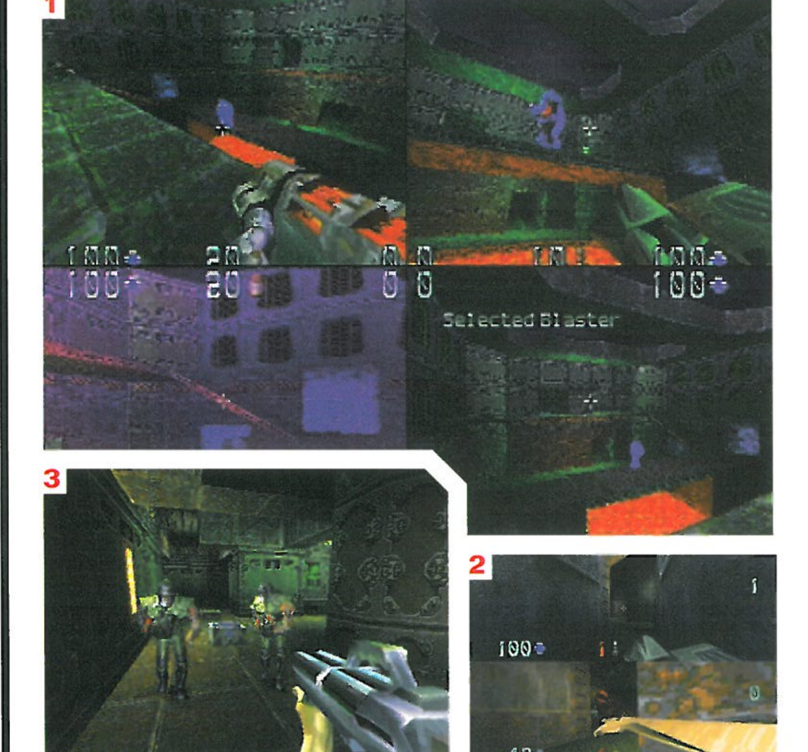
LANZADORA DE GRANADAS
A favor
Incrementa el alcance de tus granadas
En contra
Vuelve hacia ti

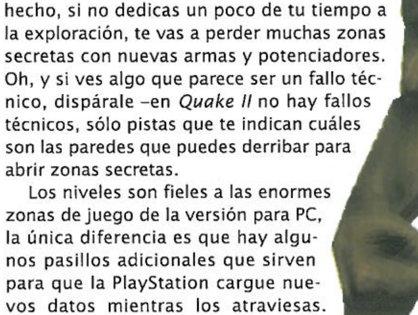


LANZADORA DE COHETES
A favor
Precisa, letal y muy divertida
En contra
Lenta y fácil de esquivar









[1 – 2] Con o sin Multi Tap, ***Quake II*** revolucionará el mundo de tus juegos. [3] Doble cañón – uno para cada uno.

▶ de tus amigos en el modo multijugador–, es fácil olvidarte del sentido común. Mientras vayas adelantando por el juego no sólo es tu potencia militar lo que aumenta, los enemigos también son más y más temibles, y también acceden a los juguetes de la matanza a los que accedes tú. Correr tras ellos con un arma potente y la actitud de Rambo igual te permitirá superar los primeros niveles, pero acabarás teniendo que emplear tácticas como la de disparar por las esquinas e incluso hacer que las granadas reboten en las paredes para esquivar a tus contrarios. Incluso si has jugado antes con la versión para PC hay alguna que otra sorpresa, porque los fabricantes han incluido algunos enemigos nuevos –y diabólicos sí lo son.

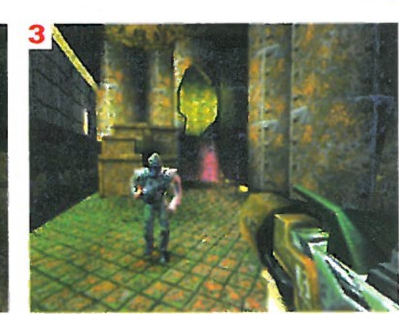
Aunque es un juego basado en niveles y bastante lineal en cuanto a los objetivos, hay muchas posibilidades para explorar. De hecho, si no dedicas un poco de tu tiempo a la exploración, te vas a perder muchas zonas secretas con nuevas armas y potenciadores. Oh, y si ves algo que parece ser un fallo técnico, dispárale –en *Quake II* no hay fallos técnicos, sólo pistas que te indican cuáles son las paredes que puedes derribar para abrir zonas secretas.

Los niveles son fieles a las enormes zonas de juego de la versión para PC, la única diferencia es que hay algunos pasillos adicionales que sirven para que la PlayStation cargue nuevos datos mientras los atraviesas.

NO ES SÓLO TU POTENCIAL EL QUE AUMENTA, TUS ENEMIGOS TAMBIÉN SE HACEN MÁS TEMIBLES







Pero esto no quiere decir que la consola no esté haciendo su trabajo en cuanto a las zonas masivas: a veces los enemigos están tan alejados que parecen poco más que un puñado de píxeles. Un suceso que raramente ocurre en los juegos nublados de los fabricantes menos adeptos.

Incluso en el Modo Multijugador Hammerhead ha conseguido evitar el uso de la niebla, y los cuatro jugadores pueden disfrutar de la acción a un ritmo de imágenes más que aceptable. Hay nada menos de 12 mapas Deathmatch diseñados especialmente y, aunque no son tan atractivos gráficamente como los del modo monojugador, cada uno es diferente y favorece un estilo de juego distinto. Bajo las reglas habituales del Deathmatch, tú y hasta tres de tus amigos corréis por todas partes intentando mataros durante un periodo de tiempo determinado. El jugador que mata más veces se proclama el vencedor –a continuación hay una pelea, la cerveza se derrama, se tiran pads por toda la habitación, y alguien sugiere la mejor manera de resolverlo: «¿Alguien quiere otro *Deathmatch*?»

BAJO LAS REGLAS NORMALES TÚ Y TUS AMIGOS VAIS CORRIENDO POR TODAS PARTES MATÁNDOOS DURANTE UN PERIODO DE TIEMPO

En el caso poco probable de que te canses de estas batallas con tus amigos, hay otros dos modos multijugador. El Modo Versus es casi igual, pero ahora tienes una cantidad determinada de vidas en lugar del límite de tiempo. En Teamplay, dos juegan contra dos, o tres contra uno si lo prefieres. Esto cambia la manera de jugar si lo que quieres es ganar. Ya no puedes disparar simplemente a todo lo que se mueva. El Modo Multijugador era la base del éxito de *Quake II* en el PC, y Hammerhead ha hecho un trabajo genial al recrearlo para los usuarios de la PlayStation. Sencillamente, no podrían haber hecho nada para hacer que *Quake II* sea mejor de lo que es.



Los gráficos superan con mucho a cualquier otro *shooter* con la ausencia total de *warping* en sus texturas y los efectos de sonido complementan los visuales a la perfección. Pues sí, *Quake II*: uno de los mejores juegos jamás lanzados, y una adición imprescindible a la colección de cualquier usuario de la PlayStation que valga la pena.

Hazte con él antes de que él se haga contigo...





[1] Una ametralladora nunca se ha sentido tan inadecuada. [2] Siéntate, busca cualquier cosa, pero no me ataques, porfa. [3] El hyperblaster destaca para controlar a la muchedumbre. [4 - 5] La palabra que andaba buscando es... miedo.

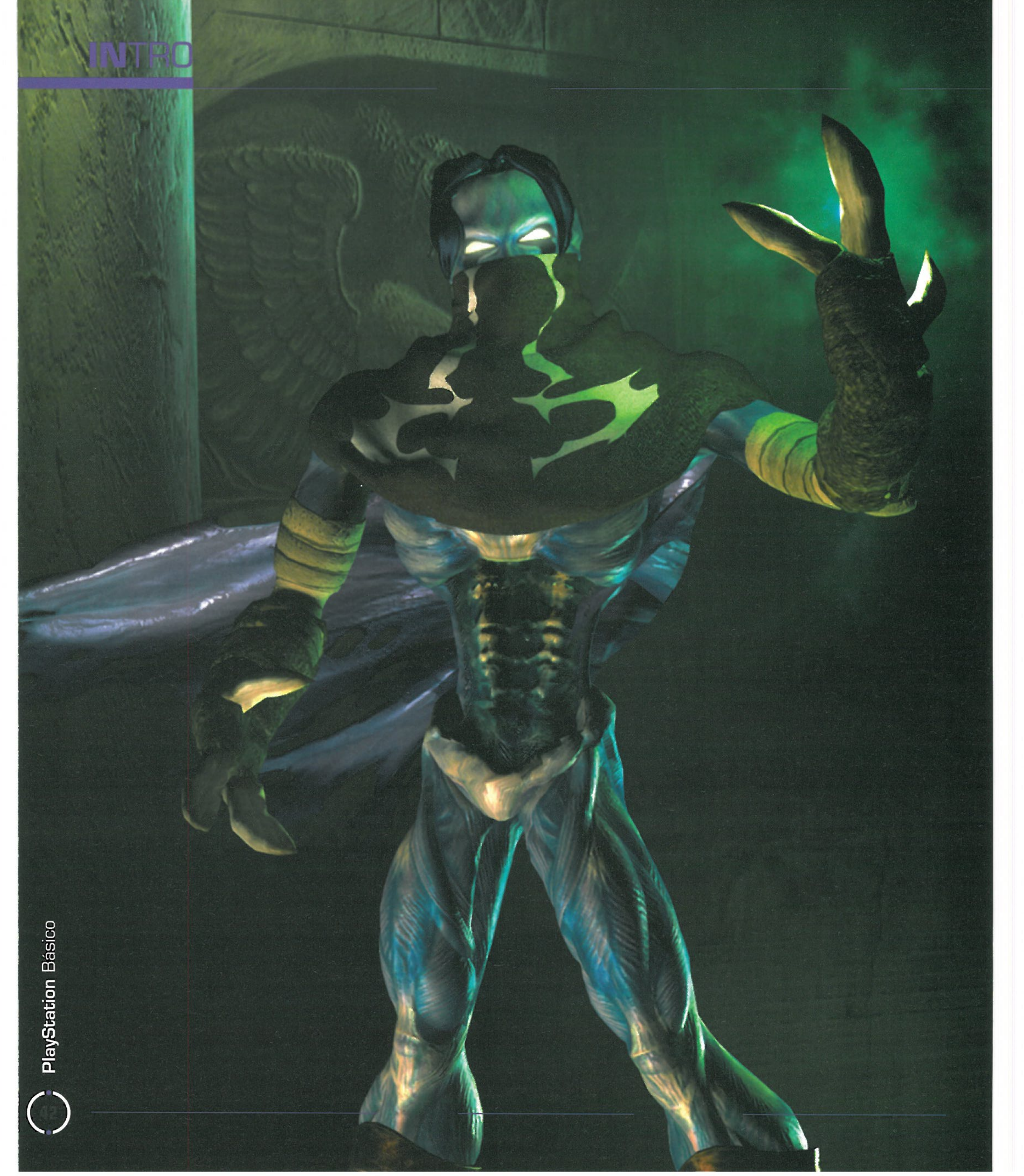
VEREDICTO

PlayStation Básico

GRÁFICOS	Como una chica Bond – tan guapa como letal	9
ACCIÓN	Menos mal que las armas de verdad son ilegales	10
ADICTIVIDAD	Con amigos y un Multi Tap – no tiene fin	10

Nunca plantearon que este juego iba a aparecer para la PlayStation y cómo Hammerhead lo ha conseguido es todo un misterio.

10 SOBRE 10



Editor: Eidos Interactive
Desarrollador: Crystal Dynamics
Origen: USA
Restricción de edad: 15 o más
Jugadores: Uno
Estilo: Acción y aventura en 3D
Niveles: No hay niveles, sólo un mundo enorme y sin interrupciones
Número de hechizos a dominar: Siete
Dispositivos: Pad analógico/Dual Shock, Tarjeta de memoria



Soul Reaver te enfrenta a una horda de vampiros en un mundo dominado por el diablo. Te toca tomarte una sangrienta revancha...

A continuación...











[1-5] Hay un montón de actividades que realizar y misterios que resolver para que Raziel finalice la demo. ¿Puedes hacerlo en menos de una hora? Nosotros pudimos.

SÓLO ES UN PALO

Correcto. Es un palo. Para que Raziel consiga almas de otros tiene que usar uno de estos palos multiusos. Lo que tienes que hacer es luchar contra uno de esos tipos diabólicos que te encuentras y luego, cuando esté débil y atontado, pulsar Triángulo. Si esgrimes el bastón cosechador, Raziel lo hincará con gran presteza de modo que el tipejo se elevará por el aire y será cosechado.
Estamos de acuerdo en que no es lo más lindo que ha salido para la Play, pero te servirá para no pasar hambre, y ya se sabe que a una panza vacía le da por filosofar. Algo totalmente inadecuado aquí.





Aquí tienes la ocasión de ver más de cerca los increíbles gráficos y el ambiente gore de *Soul Reaver*...

EN EL CD Entra en un mundo de pesadilla que no destaca precisamente por ser habitual (escalofrío). Te encuentras ni más ni menos que ante el primer *shoot'em up* que se ha puesto metafísico. Juegas en la piel de Raziel y tu cometido es andar por ahí sorbiendo almas de cosas vampíricas o, si las cosas van mal, volver al mundo de las sombras a reponer fuerzas y vuelta a la venganza. Es especial de este juego el hecho de que no puedes morir (o más exactamente, puedes seguir deambulando después de muerto); es tan especial, que ganó el corazón de la gente de Eidos, la gente tras *Tomb Raider*, y compraron Crystal Dynamics, la empresa que desarrolló *Soul Reaver* y el original *Legacy of Kain*.

En esta demo tienes una piscina para nadar, un par de retumbantes puertas, un portal que puedes traspasar y una escultura a la que puedes trepar. Si quieres, claro. Todo el lugar está infestado de demonios vampíricos. Estos tipos se cruzan en tu camino y tienes que liquidarlos, luego sorber sus almas (¿lo ves? Son malos y reciben su merecido). Todo esto debería poner coto a tus ansias de vivencias tenebrosas. Por un tiempo, al menos. Tal vez a alguien le duela, pero

DE PRINCIPIO A FIN

Terminar esta demo tiene algo de complicadillo, pero hemos decidido que servirte la solución en bandeja no sería adecuado. Mejor, aquí tienes una descripción de la secuencia de sucesos que llevaron a Raziel a su triste condición actual. Puedes ver que no siempre ha sido el vampiro embozado que es ahora.



[1] Éste es nuestro héroe hace mucho tiempo, cuando tenía mejor salud.



[2] Y este es Kain, el tipo que manda a Raziel. Cualquiera discute con él.



[3] Raziel, sabiamente, piensa que es mejor ofrecerle respeto. Nunca se sabe.



[4] Por desgracia, sus alas nuevas no son del agrado de Kain.

RETO

Hay un límite de tiempo, y bastante generoso, por cierto. Tienes nada menos que diez minutos para completar la demo. ¿Difícil? No, en absoluto, no nos engañemos. Es cierto, tienes diez minutos enteritos para completar la demo, pero deberás conseguirlo en diez minutitos la segunda vez que juegues con ella. Vamos, inténtalo y luego hablamos. Debes tener presente que puedes mantenerte vivo durante mucho tiempo, de modo que aprovecha la primera vez que juegues para explorar exhaustivamente el entorno, cada rincón y cada mundo.

la verdad es que todo el montaje es extremadamente divertido. La dualidad de zonas de los mundos material y espectral y el hecho que no tienes que vivir peligrosamente como si te persiguiera todo el terrorismo internacional obsesivamente lo convierten en un antídoto contra la saga *Tomb Raider*. Prúebalo, te alegrarás de haberlo hecho.

LA SOSPECHA

Hay entornos en los que ir a la cosecha es algo habitual, al menos una temporada al año. Los frutos están maduros, y aguardan en el campo a que alguien los recoja y haga con ellos cosas interesantes y comestibles. Si eres de campo tal vez no lo creas, pero los urbanitas necesitamos explicaciones de este tipo. La cosecha es para los ciudadanos un misterio insondable.
Pero *Soul Reaver* está destinado a popularizar de nuevo esta trascendental actividad. Es la manera como Raziel recarga su energía vital, algo importante porque si ésta se acaba también acaba el juego. De modo que si ves a alguien vagando por ahí, tienes que cosechar su alma en beneficio de la tuya propia. Así son las cosas.





CHAPOTEANDO

Justo al principio de la demo puedes comportarte como un millonetis en verano y darte un baño en la piscina que tienes a mano. Pero como hemos comprobado que existen formas de vida incapaces de salir por sus propios medios de la piscina una vez han chapoteado lo suficiente, te lo vamos a explicar un poco más.
Nadar en la piscina es sencillo. Pulsa X y nadarás. Punto. Pero ¿y para salir? Mantén pulsado L1 y luego pulsa X. Si estás lo bastante cerca de la orilla, saltarás como un salmón en época de remonte de ríos. A continuación, usa el D-Pad para dirigir tu salto.







ESPECTRAL

Si pulsas el botón Select durante el juego, Raziel hará una bonita pirueta y, usando las fuerzas del lado oscuro, entrará en el Reino espectral. Es básicamente lo mismo que el Reino material, pero con significativas alteraciones. Por ejemplo, hay una puerta que no puedes abrir, pero puedes franquear pulsando arriba. Esta puerta te permite pasar entre los dos mundos y las distintas habilidades que tienes en ambos mundos deberán combinarse para resolver los puzzles más difíciles.





CONTROLES

¿Cómo se hace para empalar enemigos y cosechar sus almas? Lee esto.

D-Pad	Movimiento
△	Empala/aferra/lanza objeto
⊗	Salta/resbala
□	Ataca
○	Devora alma
R2 L2	Rotar cámara derecha/izquierda
R1	Autoapuntar enemigo

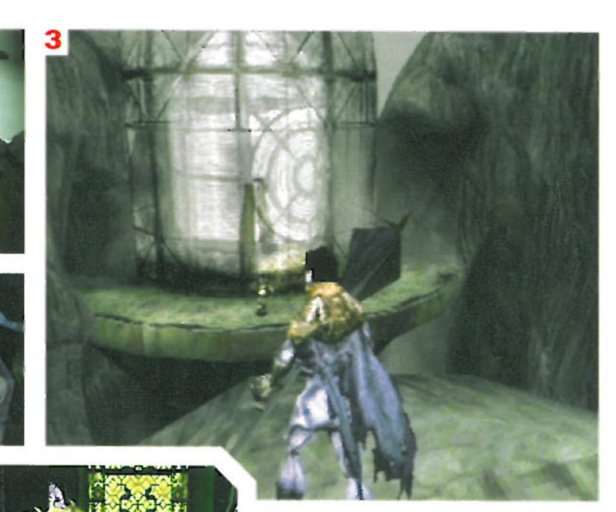

[5] Kain amputa los miembros que no le gustan. Sin anestesia, por cierto.

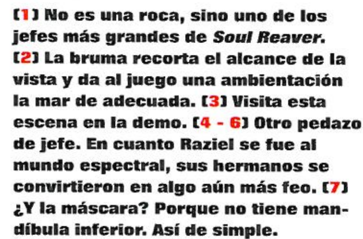

[6] Oh, oh. ¿Qué ocurre? ¿Va a lanzar a Raziel por ahí?


[7] Pues sí. Observa el careto de Kain. Con un rostro así, uno no se puede sentir clemente.


[8] Y así queda Raziel, un alma débil ardiendo en el infierno. No se lo envidiamos.


[9] Pero esperad, a pesar de sus últimas vivencias, aquí está de vuelta. A por ellos, Raziel.





[1] No es una roca, sino uno de los jefes más grandes de *Soul Reaver*. [2] La bruma recorta el alcance de la vista y da al juego una ambientación la mar de adecuada. [3] Visita esta escena en la demo. [4 - 6] Otro pedazo de jefe. En cuanto Raziel se fue al mundo espectral, sus hermanos se convirtieron en algo aún más feo. [7] ¿Y la máscara? Porque no tiene mandíbula inferior. Así de simple.

El regreso de Kain

Imagina que Lara se hubiera dejado su breve vestuario en casa y se hubiera vestido con harapos hasta las cejas. ¡Ah! Y que además fuera un vampiro.

Vaya, *Tomb Raider* con vampiros, ¿eh? Pues sí. Y no. Las comparaciones son inevitables, dado el tamaño del juego y la perspectiva en tercera persona, pero ahí es donde terminan las coincidencias. Tras la fórmula pistolas-más-interruptor-más-puerta de *Tomb Raider, Soul Reaver* te parecerá, sin duda, un bicho raro. Prepárate a ampliar tus horizontes. Esto es *Tomb Raider 3*... con las siguientes variaciones:



Del mundo material al espectral...

Número uno: No es una simple secuela. Vale, hubo un juego anterior de Crystal Dynamics llamado *Legacy of Kain* que emprendió su andadura en PlayStation hace un año y pico, pero era un macizo RPG de aspecto tirando a 16 bits y con una vista pseudo cenital al estilo de *Alundra. Soul Reaver* se come a su antepasado con patatas.

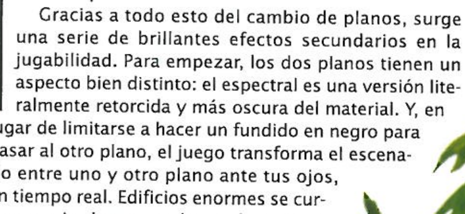
Número dos: No hay niveles. En lugar de avanzar a trancas y barrancas desde el principio al final de un cacho del juego, el mundo de *Soul Reaver* es un enorme mapa sin interrupciones. Echa a correr hacia el este y –siempre que superes los obstáculos de tu camino y no te bloquee un abismo o una montaña– media hora después aún estás corriendo. El juego efectúa este truco cargando el siguiente fragmento de escenario mientras juegas el actual. Pero eso no hace falta que lo sepas. Lo que necesitas saber es que Soul *Reaver* discurre como ningún otro título, con ocasionales secuencias de vídeo por toda interrupción, unas secuencias que usan el potente motor de juego para ahondar en la historia de traición infernal y maldades.

Número tres: Tu personaje no es una mujer, ni, para el caso, un hombre. El héroe del juego, Ralzeil, era uno de los cinco lugartenientes que dominaban el mundo junto a Kain, el antihéroe del original. Ralzeil, sin embargo, cae en desgracia por atreverse a desarrollar alas y es arrojado al espeluznante mundo espectral. Allí, el Dios Mayor brinda a Ralzeil la oportunidad de volver a la realidad en pos de venganza.

TODO EL MUNDO DE SOUL REAVER EXISTE EN DOS PLANOS ESPIRITUALES: EL PLANO MATERIAL Y EL PLANO ESPECTRAL...

Por desgracia, ha pasado una eternidad, y cuando Ralzeil vuelve descubre que el anterior mundo decadente y vampírico de Norgoth es un caótico montón de barracas. ¿Qué ha pasado? ¿Dónde están Kain y los demás lugartenientes? ¿Y qué hay del Dios Mayor? Hum...

Número cuatro: No puedes morir. Entender esto es un pelín complicado. El mundo de *Soul Reaver existe* en dos planos espirituales: el plano material (la vida real, digamos) y el plano espectral (un maléfico universo alternativo con todos los elementos del plano material, pero de una forma retorcida y delirante). Dado que Ralzeil está más muerto que Tutankhamón, es una criatura del plano espectral. Por tanto, mientras está en el mundo material su energía va mermando poco a poco por el esfuerzo de manifestarse. A fin de permanecer en la realidad, debe matar a las criaturas malvadas, absorbiéndoles el alma para aumentar su fuerza. Cuando sufre daños en peleas u otros inconvenientes, es transportado al mundo espiritual, y aparece en el mismo lugar en que «falleció». Allí puede existir como fantasma con todos los demás demonios y continuar hasta cierto punto su aventura. No obstante, para llevar a cabo su misión como es debido, has de guiar a Ralzeil a un portal que lo llevará de vuelta al mundo material. Por otra parte, en caso de conseguir el hechizo necesario para el cambio de plano o «glyph» y tener la energía al máximo, puedes perpetrar este salto de regreso a la realidad cuando quieras.



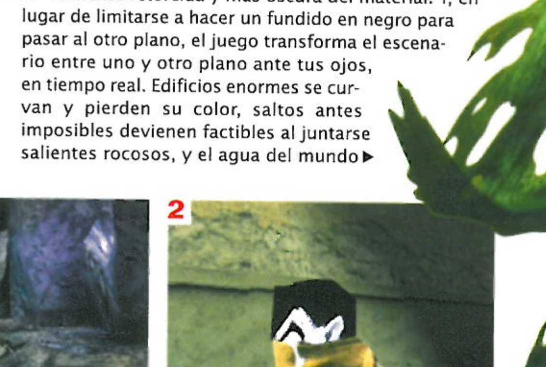
Gracias a todo esto del cambio de planos, surge una serie de brillantes efectos secundarios en la jugabilidad. Para empezar, los dos planos tienen un aspecto bien distinto: el espectral es una versión literalmente retorcida y más oscura del material. Y, en lugar de limitarse a hacer un fundido en negro para pasar al otro plano, el juego transforma el escenario entre uno y otro plano ante tus ojos, en tiempo real. Edificios enormes se curvan y pierden su color, saltos antes imposibles devienen factibles al juntarse salientes rocosos, y el agua del mundo ▶





[1] El jefe acuoso escupe bolas de cieno. [2] Aprieta entre los barrotes.

ES COMO UN ENORME PATIO DE RECREO DE OTRO MUNDO, REPLETO DE BESTIAS HORRIBLES Y OBJETOS IRREALES.



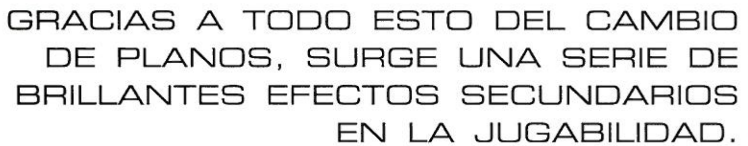




[1] Ven y tendrás tu merecido, escoria inmunda. [2] Nuestro embozado amigo en todo su esplendor. [3] Selecciona un glifo para volar. [4] Ya hemos hablado de esto.



[1] Los efectos del agua y la iluminación son soberbios. [2] De algún modo sospechabas que esta estatua cobraría vida. [3] Alguien está empezando a morder el polvo. [4] Una estela azul tras nuestro héroe. ¡Cómo resalta! [5] Precioso, ¿no crees?



GRACIAS A TODO ESTO DEL CAMBIO DE PLANOS, SURGE UNA SERIE DE BRILLANTES EFECTOS SECUNDARIOS EN LA JUGABILIDAD.

material se convierte en repugnantes charcos de gas verde.

Además, el tiempo se detiene en el mundo espectral, así que, si echas un bloque precipicio abajo, puedes cambiar de plano de inmediato y hallarlo suspendido en el aire, con lo que te sirve de escalón a un nivel superior.

A lo largo del juego se te invita a experimentar, a ir trasteando y ver qué pasa. *Soul Reaver es* como un enorme patio de recreo de otro mundo, repleto de bestias horripilantes y objetos irreales. Su ambientación imaginaria y sobrenatural constituye la excusa perfecta para incorporar en un único producto todas las ideas estrafalarias que los creadores del juego deben llevar años abrigando. El resultado es un juego que no se parece a ningún otro.

Número cinco: En *Soul Reaver* no hay armas. Bueno, sí, hay una. La poderosa espada Soul Reaver ha vuelto, y esta vez se la puede potenciar con diferentes habilidades con sólo hundirla en el agua, fuego, piedra, luz solar, sonido y espíritu de varias forjas diseminadas por el juego. La espada potenciada puede lanzar bolas de fuego en plan proyectil y ondas explosivas que permiten deshacerse de enemigos lejanos. Además, a ciertos malos, como los jefes, que son el resto de los tenientes (o sea, los hermanos de Ralzeil) horriblemente deformados, es más fácil destruirlos con una espada retocada. Otras bestias puedes cargártelas lanzándolas al agua o a la luz diurna (son vampiros, claro). El divertido abanico de posibilidades para torturar y repartir muerte es casi ilimitado.



En lugar de emplear un inventario repleto de pistolas y similares –como en otros juegos–, Ralzeil usa objetos como lanzas y antorchas que encontrará tiradas por ahí para combatir a sus enemigos. Lo mejor de estos objetos es que se pueden arrojar (las lanzas llevan unas útiles aletas en un extremo para facilitar el vuelo dirigido) a los agresores distantes y recuperarlas luego para utilizarlas de nuevo. Con la práctica te conviertes en un maestro a la hora de descubrir estas armas, que esperan a que te hagas con ellas para ensartarlas en el tórax de cualquier demonio. La cómoda característica de orientación automática hace que Ralzeil mantenga en el punto de mira a su enemigo más cercano, y el combate, aunque simplista –sólo hay un botón de ataque, que reparte repetidos golpes y combos, más otro botón de «movimiento final» para un ataque mortífero especial–, tiene desde luego mucha más sustancia que los tiroteos con piloto automático de Lara. Tras despachar a la mitad de los malos de *Tomb Raider 3* casi antes de haberlos visto, el combate cuerpo a cuerpo de *Saul Reaver* representa una experiencia de lucha bastante más emocionante.

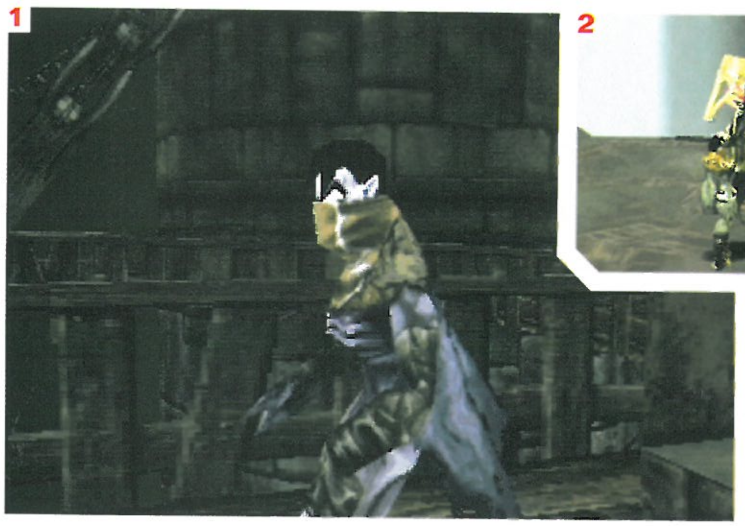
Número seis: No es demasiado complicado. El extenso y abierto mundo de *Soul Reaver*, aún con sus enormes escenarios, está mucho más encauzado que la inmensa libertad de *Tomb Raider*. Los caminos suelen





[1] El mundo espectral es terrorífico y de colores. [2] Pulsando R1 te mantiene ocupado con el atacante más cercano. [3] Uno de los enormes puzzles mecánicos. [4] Raziel puede brincar y agarrarse a los muros como si volara.







[1] Los movimientos de la cámara consiguen grandes primeros planos de Raziel. [2] Así aprenderá. [3] ¡Qué caracter! [4] ¡Y qué entorno!

LOS MALOS VIENEN DE DOS EN DOS, A VECES EN TRIOS, CON LO QUE LAS PELEAS SON DIVERTIDAS SIN SER NUNCA FRENÉTICAS.

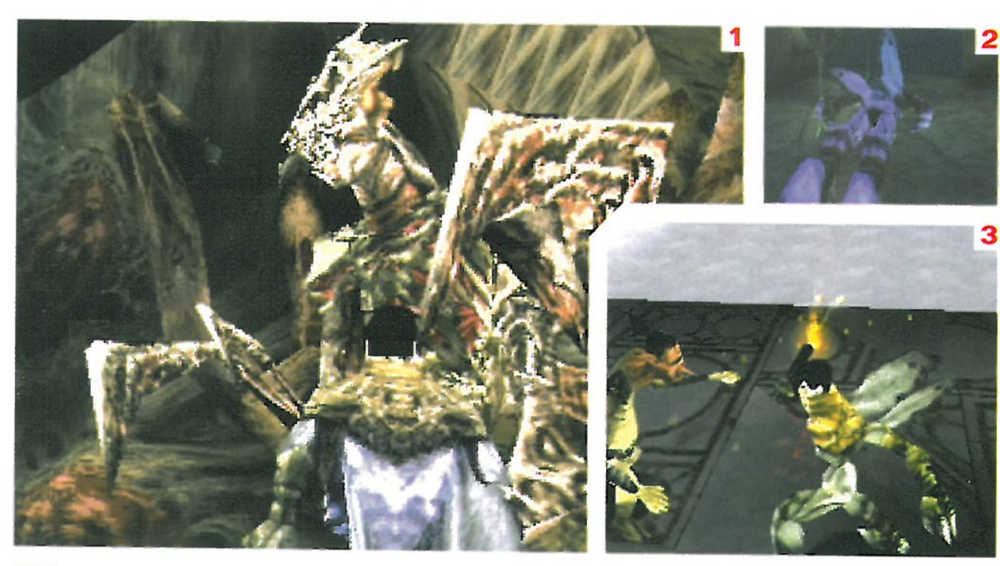
llevar a salas en las que hay unas pocas salidas. Comparado con la desmedida complejidad de múltiples niveles e interruptores de *TR*, *SR* puede resultarte decepcionante de tan coordinado, o bien de una simplificación alentadora. Dependerá de si has invertido o no días enteros dando vueltas por ahí, preguntándote qué demonios hacer a continuación.

Tras tirarte de los pelos y arrojar el pad al suelo por la *crueldad* obvia de algunos de los puzzles de *TR3*, la naturaleza mimosa y conductora de la estructura de Soul Reaver –donde la complejidad viene dada por el flujo constante de nuevos hechizos y habilidades– es un soplo de aire fresco.

Dicho esto, SR casi se carga esta comunión cósmica por culpa de su horrible cámara. Giras y corres hacia una bestia y la cámara se desliza hacia atrás manteniéndote a ti en plano y sin darte el más mínimo indicio de hacia qué estás corriendo, por lo que controlar la cámara de manera manual acaba formando tanta parte del juego como desplazar a Ralzeil.

En cualquier caso, no verás ninguno de los equipos de guardas o manadas de lobos estilo *Tomb Raider*. Los malos vienen de dos en dos, a veces en trios, con lo que las peleas son divertidas sin ser nunca frenéticas. Y la pregunta que esperas ver respondida: ¿Es *Soul Reaver* mejor que *Tomb Raider* 3? Bueno, la cosa está más que reñida, pero el tamaño y el magistral diseño de niveles *Tomb Raider 3* resultan decisivos. Si nunca has jugado a ninguno de los juegos, prueba primero con *Tomb Raider*, que proporciona el cimiento sobre el que se sustenta la casi subversiva jugabilidad de *Soul Reaver*. Éste, alternativa evidente a *Tomb Raider*, cambia casi todo lo que caracteriza al clásico de Core sin dejar de resultar, milagrosamente, igual de jugable y tener asimismo –hemos de decirlo– aún mejor aspecto. ¿Harto de *Tomb Raider*? juega a *Soul Reaver*.





[1] No es que sea muy guapo, pero sí que impresiona. [2] A nadar. [3] Dale con la antorcha.

PlayStation Básico — VERE.

GRÁFICOS	Atestado de vistas que quitan el hipo	10
ACCIÓN	Toda una experiencia inspirada en *Tomb Raider*	9
ADICTIVIDAD	Nosgoth es enorme, pero el mundo de Lara es mayor	8

Lara sigue siendo la reina, pero los soberbios gráficos, la jugabilidad y la estructura de *Soul Reaver* hacen de él una alternativa inmediata



9 SOBRE 10



Editor: Virgin Interactive
Fabricante: Capcom
Origen: Japón
Límite de Edad: 15 o más
Jugadores: Uno

Estilo: Horror de supervivencia
Número de tipos de Dinosaurio: Cinco
Periféricos: Dual Shock/Pad Análogico, Tarjeta de Memoria



DINO CRISIS

Capcom, el indiscutible maestro del horror de supervivencia, se presenta con una nueva y brillante aventura en 3D. Steven Spielberg, ándate con cuidado...

A continuación...











[1 – 4] Con su combinación de luchar, pensar y correr por ahí chillando, ésta sin duda es una de las demos más variadas que jamás hemos tenido el placer de incluir en el disco. Deja de leer y empieza a jugar.

CÓMETE EL COCO

¿Qué tal la masa cerebral? Porque vas a necesitar una buena ración de seso si vas a resolver esto. Total, te acaba de atacar un grupo de pterodáctilos y mientras escapabas descubriste que no hay corriente para operar el ascensor. Y aquí estás, en la sala de control. Ahora sólo tienes que averiguar cómo se conectan los seis tubos de tres diferentes colores con 18 diferentes botones. ¿Te parece fácil? Pues no lo es, valiente amigo, éste es un rompecabezas más duro que una palanca para partir cerebros.





No una, ni dos, sino tres muestras de la vida en un prado de dinosaurios que se ha vuelto loco. Muy educativo no es...

EN EL CD Éste podría haber sido el juego más grande del año. Sin duda es una de las demos más variadas del disco, y puede que sea la más adictiva que jamás hayamos incluido en un disco. Lo jugó toda la plantilla de la oficina y la mitad salieron de inmediato y compraron sus propios ejemplares. Así que, te avisamos, si juegas esta demo existen muchas posibilidades de que te quedes en blanco hasta que amanezca.

Quizá el título suene más a Disney que a horrores sin cuento, pero hay más tensión que en la sala de espera de un dentista. Para empezar, aquí tienes lo que realmente son tres demos en una. Cada una trata de uno de los diferentes tipos de aventura del juego completo. Representas el papel de Regina, y no sólo tienes que luchar con dinosaurios, sino también resolver puzzles, descubrir objetos y averiguar cómo se utilizan para completar cada nivel. Incluso tienes la oportunidad de entrar en la pantalla del menú y combinar los objetos que has encontrado para optimizar su efectividad.

Esta demo te proporciona más que una muestra de lo que es *Dino Crisis*: puedes probar todos los platos de la

DEL PRINCIPIO AL FINAL

Para la segunda misión vas a necesitar tus guantes de boxeo y calarte las gafas. Y luego tendrás que calzarte tus zapatillas para correr, habiéndote quitado las zapatillas de hurtadillas. Para el toque final, ponte una bufanda larga y gruesa para estar bien calentito, y estás preparado. Buena suerte, y vigila la espalda...



[1] Estás en apuros desde el principio porque los dinosaurios te están esperando.



[2] Guarda las distancias y no pares de disparar, sube el volumen para oír señal de vida.



[3] Si no oyes nada te alegrarás, porque habrás matado a dos dinosaurios...



[4] Uy, uy, uy. Pues, lárgate corriendo, entra por la puerta y pronto te recogerá...

RETOS

Es difícil, no te vamos a engañar. Queremos que resuelvas el puzzle de la segunda misión, lo que en sí es difícil. Pero para que sea todavía más difícil, queremos que lo hagas sin matar nada. Lo que supone que vas a necesitar bastante suerte porque si los dos velocirraptores atacan a la vez, serás ensaladilla rusa. Puedes dispararles, y puedes usar ítems de salud, sólo que no los puedes matar. ¿Entendido? No matare gli dinosauri. Capischi?

carta y despertar el apetito para el juego de verdad.

Todos los controles son bastante intuitivos, pero recuerda que aunque puedes pulsar Seleccionar con impunidad para entrar en la pantalla de opciones, no toques Cuadrado si no quieres salir del juego y tener que volver a empezar desde el principio. Tardarás en acostumbrarte al principio, pero ya te aclararás. Seguro

MORDISCOS DE DINOSAURIOS

Estos tipos iguana sí que hacen un desastre del pelo de una chica. Aparecen de la nada y empiezan a sacudirte por todas partes. Si te encuentras con un mordisco de reptil, pulsa X y utiliza el D-Pad para escapar un poquito más rápido. Luego, si sólo tienes la pistola seleccionada, es un buen momento para entrar en la subpantalla, mezclar una pócima o elegir unos cartuchos para cargar el fusil. Vaya, si lo hubieras pensado antes, aún tendrías aquella horquilla que tu hermana te compró en Málaga. Ya ves.





ATÍPICAMENTE ATÍPICO

Pues, sí. Tres en una; un, deux, trois; un triplete de misiones tremendas. En esta demo no hay una, no hay dos, sino, ¡TRES diferentes juegos que disfrutar!

Misión Una: Ahhhh

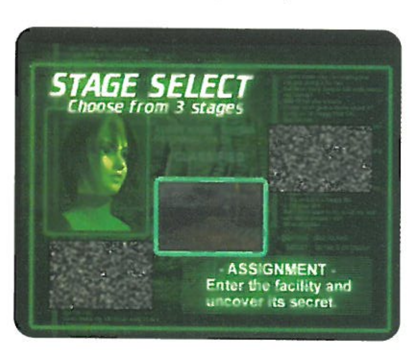
En ésta tienes que superar unas molestas barreras y vagabundear en un vestuario. No sucede gran cosa, pero es un buen lugar de entrenamiento y te presenta a otro de los personajes del juego. Ahhh

Misión Dos: Hmmmm

¡Aquí lo tienes difícil! Para empezar, un par de velocirraptores utilizan tu torso como palillo. Luego, si consigues acabar con ellos, corres hacia una zona enorme con un ascensor que ocupa una [dice la voz en off], «hermosa, pero letal, pareja de majestuosos, sangrientos pterodáctilos» [acaba la voz en off]. Escápate de ellos, recoge el arma que dejaste caer, y vete a la planta de energía para resolver el puzzle. Hmmmm.

Misión Tres: ¡Ngarrrrrrrrrgh!

Bueno. Respira profundo. Empieza a correr hasta la primera sala, hazte con la tarjeta, ve a la otra sala, usa la tarjeta, observa como la antena sube como un arma láser, sal, escucha el ruido de un estallido, escucha el mensaje de tu colega, mira hacia los cielos, ten miedo. Corre. ¡Corre! ¡CORREEEEE! Odiosmío está CERRADA. ¡Nharrrrrrrrgh!







Bueno, en cuanto a los dinosaurios, ¿qué tal esta demo? Echamos un vistazo al Reptilómetro.

REPTILÓMETRO



CONTROLES

Recuerda lo del botón Cuadrado, púlsalo y sales de la demo.

D-Pad	Moverse
△	Cancelar/Correr
⊗	Decidir/Atacar
□	Salir de la demo
○	Subpantalla
R2	Girarse
R1	Apuntar arma



[5] ...un pterodáctilo. Aterriza, recoge el arma – la dejas caer cuando te atacan.



[6] De aquí en adelante es una cuestión de salir. Realmente fastidian...



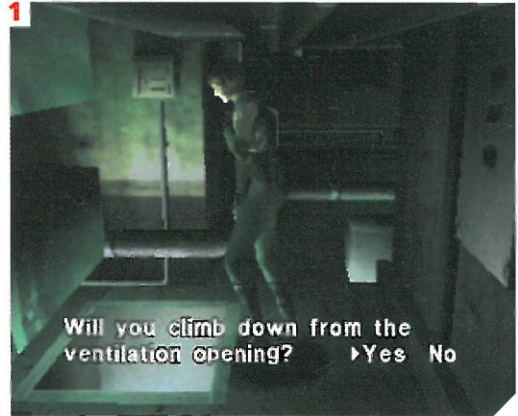
[7] ...la salud estos tíos, lanzándote contra puertas y cosas del estilo.



[8] Sal y ponte a pensar. Estas capturas te enseñan la solución, entonces...



[9] ...si quieres disfrutar del enigma, no mires. ¡Ay! Demasiado tarde.





[1] Una pregunta que deja perpleja a la humanidad desde el comienzo de los tiempos. [2] Algunos de los dinosaurios ni siquiera merecen tu atención. [3] Tan fácil como disparar a dinosaurios dentro de un barril. [4] Ninguna formalidad sin las puertas eléctricas.



D'yathinkesaurus?

El juego que *Parque Jurásico* tenía que haber sido y que *Resident Evil* hubiera sido, si los zombies tuvieran escamas verdes, dientes gigantes y colas como látigos...



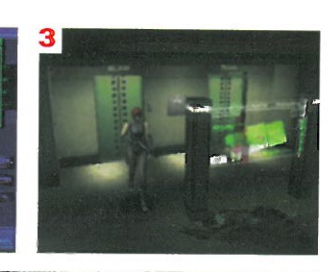
Jugar a *Resident Evil* por primera vez fue una experiencia verdaderamente escalofriante. Nunca habíamos visto nada igual en una consola y los jugadores, después de leer tantas críticas tan entusiastas, no sabían qué esperar. Tan horripilante y absorbente como cualquier peli de zombies y más cinemática que la mayoría, *Resident Evil* se hizo con los corazones y los sabrosos cerebros de los jugadores de todo el mundo.

Shinji Mikami, el diseñador detrás de la fabricación del género de supervivencia de horror nos aterrorizó con su mansión repleta con muertos vivientes, ahora se ha interesado por una especie todavía más feroz –aunque sea extinta. **Decir que *Dino Crisis* es *Resident Evil* con dinosaurios no está muy lejos de la verdad, pero hacerlo sería demasiado fácil y subestimaría la pericia de Mikami y su equipo de Capcom.**



Para empezar, como en las mejores películas de monstruos, al principio sólo tienes una pequeña vista de las bestias del argumento. La secuencia de introducción no desvela mucho y tus primeros encuentros con los lagartos gigantes no son mucho más que unos ruidos





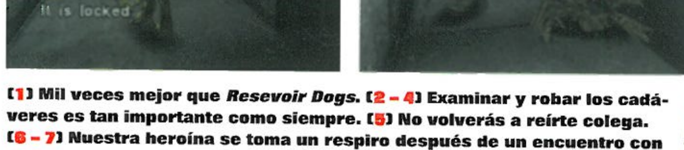











[1] Mil veces mejor que *Resevoir Dogs*. [2 - 4] Examinar y robar los cadáveres es tan importante como siempre. [5] No volverás a reírte colega. [6 - 7] Nuestra heroína se toma un respiro después de un encuentro con un velocirraptor. [8 - 9] Dos cabezas son más peligrosas que una.

seguidos por una valla derribada o algún cuerpo mutilado. Al auténtico estilo de *Resident Evil*, la primera cosa que no puedes impedir que suceda es que tu equipo decide que sería una buena idea dividirse, dejándote sola para enfrentarte a los peligros de una isla habitada por dinosaurios. Muy inteligente, colegas. Para que la situación sea todavía más delicada, sólo estás armada con una pistola y, con un poco de suerte, las suficientes municiones para acabar con dos o tres velocirraptores como mucho.

Afortunadamente, a los dinosaurios de esta isla les encanta tener un poco de espacio propio, y no suelen atacar en grupos mayores de dos o tres. También son más escasos que los zombies de *Resi Evil* y si no te detienes para matar a todos los que veas, las municiones no deberían ser un gran problema.

Pero hay algunos que *tienes* que matar. Alcanzar alguna puerta y pasar a una pantalla de carga tipo *Resident* ya no se puede considerar una ruta de escape. Siempre que tu perseguidor tenga hambre, disfrutarás de una animación de él forzando la puerta detrás de ti segundos después de reanudar el juego.

Es esta inteligencia lo que coloca a los dinosaurios muy por encima de aquellos zombies más estúpidos en la jerarquía de malos de los videojuegos. La mayoría de los zombies de *Resident Evil* no eran mucho más que blancos movedizos lentos que sólo te detenías para matar si tenías una cantidad vergonzosa de municiones o querías ostentar delante de un amigo. Pero los velocirraptores son un mar de diferencias prehistóricas. Sus movimientos son rápidos como el rayo y son increíblemente agresivos. Pasar uno corriendo –incluso después de hacerle caer de un tiro– puede resultar fatal. Atacan con las garras, los dientes, la cola, y si no ves sangre al lado de su cuerpo, pronto descubrirás que el bicho sólo se está haciendo el muerto. Por desgracia, la animación tan ▶

LOS MOVIMIENTOS DE LOS VELOCIRRAPTORES SON RÁPIDOS E AGRESIVOS. INCLUSO PASARLOS CORRIENDO PUEDE ACABAR FATAL...



[1 - 3] En uno de los puzzles más difíciles de *Dino Crisis* debes manipular bloques al estilo de Lara. [4] Los ángulos de cámara suelen ser más dinámicos que prácticos. [5] Los encuentros antes del fusil son, como mucho, escalofriantes.

▶ rápida de tus adversarios, aunque gráficamente impresionante, también llama la atención al principal fallo del juego.

Los ángulos cinemáticos tienen, sin duda, mucha clase y, cuando se utilizan bien, mejoran la jugabilidad. Sin embargo, con demasiada frecuencia oyes un dinosaurio hambriento, pero no lo podrás ver. ¿Qué haces? **Han quitado la capacidad de apuntado automático de la versión japonesa y no puedes malgastar las municiones tirando al azar -pero si no actúas pronto, eres comida de dinosaurios.** Sólo hay dos maneras de ver a tu enemigo: quedarte quieto hasta que te coma viva, o avanzar lentamente hacia el dinosaurio que babea hasta que el ángulo de la cámara cambie. Ninguna opción satisface en este mundo actual en el que los jugadores de la serie *Tomb Raider* y *Metal Gear Solid* esperan poder pulsar un botón para mirar a su alrededor -sobre todo cuando se enfrentan a algo que les considera una buena fuente de nutrición.

Según Shinji Mikami, «Dino Crisis es mucho más que un juego de terror y pánico», y no terror de supervivencia. Es cierto que pasas gran parte de tu tiempo resolviendo puzzles, y cuando te toca luchar con un enemigo, suele ser la última cosa que esperabas. Incluso cuando sospechas que algo va a suceder, pegas un salto tipo *Tiburón*. Siempre que no te apetezca luchar contra un T-Rex con una llave o algún objeto similar más apto para resolver puzzles, vale la pena mantener algún arma a mano mientras te desplazas por las instalaciones en busca del Profesor Kirk.

El argumento debe mucho a la serie *Resident Evil* y a *Parque Jurásico*. Va de la desaparición y la subsiguiente reaparición de un profesor y los aparentemente catastróficos resultados de su experimento con la generación de energía. Es tan absorbente y complicado como recuerda aquella escena del paraguas de *Resident Evil* y, a pesar de enfrentarte en cada esquina a dinosaurios sangrientos y a alguno que otro miembro traicionero del grupo, no te sentirás satisfecho hasta que averigües qué está pasando...

Los fans de la serie *Resident Evil* deberían meditar la posibilidad de jugar *Dino Crisis* mientras esperan *Resi 3*. No hay mejor manera de entrenarse para el siguiente episodio de zombies que unas horas de combate con velocirraptores y pterodáctilos. Los gráficos superan los de todos los últimos juegos de supervivencia y terror y los fans del género no deben dudar en hacerse con su copia AHORA. Vale, es más de lo mismo, sólo hecho de una manera ligeramente diferente, pero al fin y al cabo, no decepcionará.



TE ENFRENTAS A DINOSAURIOS SANGRIENTOS, PERO NO QUEDARÁS SATISFECHO HASTA QUE DESCUBRAS QUÉ PASA







[1] Pisa con cuidado, estas manchas sirven para algo. [2] Puzzle nº 1 -encuentra una puerta, entra, y recoge la caja. [3] «Un helicóptero, por favor»

VEREDICTO

PlayStation Básico

GRÁFICOS	Creerás que los dinosaurios ya no son extintos	9
ACCIÓN	Muy adictivo con sólo unos pocos fallos	8
ADICTIVIDAD	Un sorprendente valor replay	8

Le falta algo de la ambientación de sus homólogos, pero es igual de adictivo. Una inversión perfecta para aquellos que esperan el lanzamiento de *Resi Evil 3*.

8 SOBRE 10



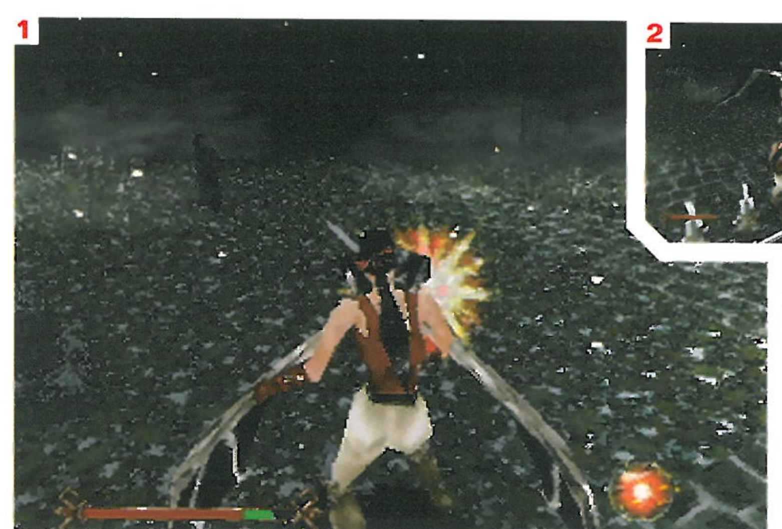
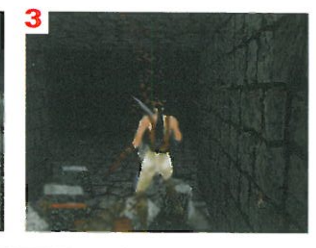


Editor: SCEE
Fabricante: Kalisto
Origen: Francia
Origen: 15
Jugadores: Uno
Género: Aventura de acción
Escenario: Londres, 1834, sólo que la han ocupado las fuerzas de la oscuridad
Número de personajes jugables: 2
Periféricos: Dual Shock/pad analógico, tarjeta de memoria

NIGHTMARE CREATURES

Estos fastidiosos no-muertos han encontrado el camino a Londres y están decididos a destruir la capital. Deténlos, a por ellos.

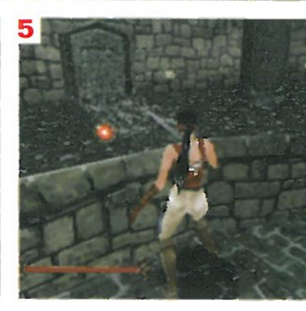


LA CHICA DEL SABLE

Hay un montón de cosas en esta demo que te sorprenderán, pero en lo relativo a hombres-lobo, puedes confiar en que para eliminarlos con facilidad sólo necesitas combinaciones de patadas y puñetazos, pero los despacharás con mayor rapidez con una patada y un manotazo. Si esto falla, dispárales. En el caso de los zombis debes hacer lo contrario. Atácales con tu sable y se desintegrarán, pero si intentas golpearles seguro que necesitas un buen rato.






[1 - 2] Esta extraña chica aparece de la nada; bueno, de hecho viene del cementerio. Mátala. [3 - 6] Esperamos que con esto veas que de verdad recrea un gran entorno, pero lo que seguro verás es lo difícil que resulta controlarlo.

Night Creatures. ¿Por dónde deberíamos empezar con esta joya? ¿Los hombres lobo? ¿Los demonios? ¿O los complejos métodos de control? Echemos un vistazo

EN EL CD A medida que la niebla se aparta del cristal de la ventana, gracias al fulgor de la lámpara a duras penas puedes darte cuenta de que te encuentras en el viejo Londres. Al abrir la ventana y sentir como penetra el gélido aire de la noche en tu habitación, con pocos muebles e iluminada por la vela, notas una sensación inexpresable llena de... Sí, de malos presagios.

Abandonas la seguridad de la casa a través de la ventana y desciendes por la gruesa tubería del desagüe, de hierro forjado, hasta la calle que hay debajo. Tus pies desnudos notan el frío de los resbaladizos adoquines, que brillan al reflejar la luz de la farola. En la distancia, o quizá muy cerca, oyes un movimiento. Mientras el viento sopla con fuerza, te cae la gorra al suelo. Notas una sensación ardiente en la nuca, la tocas con la mano y compruebas que la carne está lacerada.

Hay algo respirando, gruñendo, justo detrás de ti. Te das la vuelta para encontrar un espíritu de hombre-lobo mal dibujado. Haces un gesto de desaprobación. Le dices que no sea un completo imbécil y que si pareciese un poco menos realista, harías que lo rediseñara un chaval que aún estuviera en primaria. Mira al suelo e intenta pelear con poca convic-

DE PRINCIPIO A FIN

Si tienes la paciencia de llegar tan lejos como nosotros en esta demo, es que eres el paradigma de la perseverancia. Esta sección se desarrolla en el cementerio Highgate, pero con el aspecto que pudo tener en el siglo XIX, mientras estaba encantado por los nomuertos. Es escalofriante. Bien, la atmósfera está muy lograda pero quizá no sea muy escalofriante.



[1] Don't bother checking any of the doors on the way, you can't get in.



[2] En lugar de eso, los hombres-lobo vendrán a por ti. Mátalos.



[3] Si ves un ataúd, ábrelo. Puede que contenga bienes materiales o malos homici-



[4] Después de los mausoleos, sube por estas escaleras hacia el cementerio.





RETO

Debes terminar la demo sin quejas, reproches ni ningún tipo de gemido. Puede que te parezca un desafío sencillo, pero eso se debe a que aún no has intentado arreglártelas con el sistema de control, ni probado tu pericia en el combate armado. Inténtalos y ya nos contarás si es tan fácil...

LAS COSAS QUE TE PONEN NERVIOSO

Hemos de admitir que ciertos elementos de *Nightmare Creatures* no te gustarán demasiado. Para los principiantes, la mayor parte de los ataques aparecen de la nada, como pedazos de mampostería que te caen en la cabeza, pero eres incapaz de escapar de ellos; te llegan bombas desde direcciones que no puedes ver, con lo que eres incapaz de evitarlas y dado que el sistema de ataque te hace avanzar cuando luchas, puede que te enfrentes a un monstruo cuando sin quererlo choques con otros dos, ya que no puedes evitar moverte. Para ser sinceros, merece la pena jugar con la demo, aunque sólo sea para apreciar aún más a *Soul Reaver* y los de su estilo.







ción. Si miras las calles que te rodean descubrirás un escenario maravilloso y absorberás esta increíble atmósfera. Decides darle otra oportunidad. Vuelves a mirar al hombre-lobo. Muy bien, le dejarías intentarlo de nuevo si se hubieran esforzado un poco más. Empiezas a vagabundear, saltando un poco más lejos y rápido de lo que lo haría un humano normal, y vuelve esa sensación desaprobadora.

Ésta es la mejor manera de describir la experiencia de *Nightmare Creatures*. La atmósfera resulta sugestiva y del todo convincente, pero los protagonistas, enemigos y la jugabilidad simplemente no están al nivel que sería de desear. Te atraerá su esplendor gótico, sólo para que veas que el sistema de combate es pobre, los ángulos de cámara limitados y a veces incluso deliberadamente falsos, y los ataques que creías poder anticipar son aleatorios y carecen de dirección. Sin embargo, a pesar de todos estos problemas, sin darte cuenta te encontrarás jugando una y otra vez. No, en serio

EL RECUADRO OBLIGATORIO DE LOS *POWER-UP*

Por desgracia, existe la posibilidad de que este resumen no muestre lo mejor de *Nightmare Creatures*. Recoge el *power-up* Antorcha encendida para lanzarlo contra un enemigo cuando estés lo bastante cerca. Si los golpeas con ella estallarán en llamas. No obstante, al estar muertos y todo eso, siguen andando hacia ti y terminas en llamas igual que ellos. Nada bueno.

O el *power-up* Revolver. De hecho, lo que da vueltas eres tú. Cuando disparas, das un giro de 360°, disparando contra todo lo que te rodea. Muy normal, lo sabemos, pero no puedes evitar pensar que sólo se ha incluido aquí dada la dificultad de apuntar.

También hay efectos, como el Rayo. Es devastador, pero no parece muy impresionante. Lo que sucede es que la pantalla queda en blanco y todo muere. Buen efecto, malos gráficos.

Los *power-ups* son bastante impresionantes, pero podrían ser mucho mejores con algo más de atención a los detalles y varias mejoras en cuanto a gráficos.

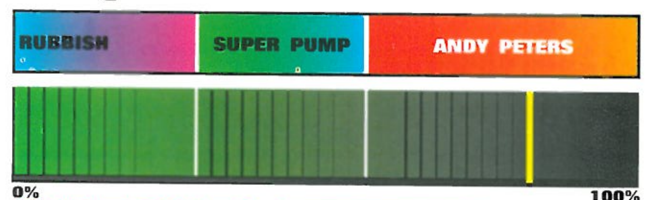






Así pues, ¿tan malo es *Nightmare Creatures*? Comprueba la lectura de tu máquina de la verdad especialmente diseñada y lo sabrás...

MÁQUINA-DE LA-VERDAD



CONTROLES

***Nightmare Creatures* [Criaturas de pesadilla] también tiene, mira que curioso, un sistema de control de pesadilla. Compruébalo:**

D-Pad	Moverse
△	Salta
⊗	Patada
□	Golpe
○	Defensa
R2	Usa artículo
L1/R1	Saltar izquierda/derecha



[5] En la capilla gótica hay un montón de hombres-lobo. Mátalos.



[6] A través de estas puertas encontrarás mamposterías que te caen encima.



[7] Intenta mantener tu atención y vagabundea hasta que encuentres...



[8] ...otro. ¿Es que nunca terminarán las maravillas? ¿Es que nunca terminará este



[9] Al final te dejan con un marcador. Compáralo con el de un colega y ya está.

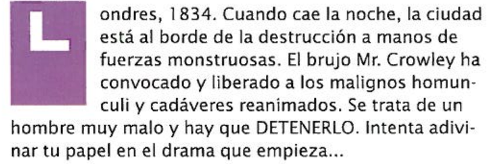


[1] Sí querido, tenemos que hacerlo. Suena absolutamente encantador. [2] ¡Vaya! Si puedes reducir a uno de estos tipos contra la pared, martillear los botones suele ser suficiente para terminar el 'trato. [3] Resulta evidente que algo va a salir de estas cajas. Sea lo que sea, se ha ganado un antorchazo en medio de las narices. [4] ¿Estos tipos saben o no saben pasárselo bien?

Pesadilla

Algo malvado se desliza por las callejuelas de Old Clapham, pero esta vez no puedes echarle la culpa al carruaje de alquiler. La niebla es muy espesa y no puedes permitirte errores.

Londres, 1834. Cuando cae la noche, la ciudad está al borde de la destrucción a manos de fuerzas monstruosas. El brujo Mr. Crowley ha convocado y liberado a los malignos homunculi y cadáveres reanimados. Se trata de un hombre muy malo y hay que DETENERLO. Intenta adivinar tu papel en el drama que empieza...



En el núcleo de *Creatures* encontramos elementos reconocibles de otros juegos para PlayStation que han tenido éxito y que aquí se han vertido en el caldero de una bruja. **Fíjate en los entornos en 3-D de densa textura, cuyos adoquines y luces de gas evocan la clásica fantasía oscura del Londres del siglo XIX.** Tiembla cuando se te acerquen los demonios formados por polígonos y con largas garras de las que cae sangre, todo un verdadero bestiario de refugiados de *Resident Evil.* Y alégrate, puesto que puedes controlar a un héroe o a una heroína, decapitando a los no-muertos con un sable y descargando una pistola de duelo contra las mandíbulas de un hombre-lobo antes de saltar, al estilo de Lara, por un puente roto. Todo resulta muy familiar. Pero en su favor, hay que decir que *Nightmare Creatures* tiene estilo propio. Los cementerios góticos, los callejones llenos de sombras y las cloacas malsanas (todo ello con un toque del horror a lo Lovecraft) proporcionan un sentido de localización que se hace realidad con soltura.

Por lo tanto, es una tragedia calamitosa que *Creatures* no pueda desarrollar una experiencia de juego que merezca la pena después de prometer tanto. No hay un solo punto de fricción, no es culpa de un elemento concreto que termine por decepcionar. Más bien es la combinación de pobres controles, perspectivas de cámara ineficaces y un penoso sistema de combate lo que te impiden disfrutar desde el primer nivel al último. El diseño del mapa es simplista, una cuestión de encontrar interruptores y dar marcha atrás para encontrar las puertas abiertas, todo sucede a nivel del suelo. Podría parecer deliberado, de modo que se enfatice el conflicto físico que se halla en el núcleo del juego.

A pesar de las primeras comparaciones con *beat'em-ups*, el sistema de combate es muy primitivo. Intentamos utilizar el bloqueo, descubrimos las sencillas combos y justo cuando creíamos que ya pillábamos el tranquillo, aparecía un enorme patán y nos hacía polvo con lo que parecía un intercambio aleatorio de golpes. Simplemente, no puedes ver de donde vienen los golpes. ¿Por qué los monstruos no tienen modelos de ataque reconocibles, que puedas observar, aprender y anticipar? ¿Por qué, en lugar de eso, se lanzan contra ti desde kilómetros de distancia y de manera impredecible? En combinación con los problemas de punto de vista (siempre avanzas contra un enemigo que está tapado a medias por tu propio personaje), cualquier elemento de habilidad queda totalmente eliminado. Ni puedes calibrar la distancia con tanta claridad como querrías desde esta perspectiva, tal como sabrá cualquiera que haya jugado con *Tekken 2* en el modo Wireframe.

Romper cacharros para abrirlos y descubrir tesoros

LOS CONTROLES DIFÍCILES, LAS VISTAS DE CÁMARA Y EL SISTEMA DE COMBATE LO QUE TE IMPIDE DISFRUTAR.



Nightmare Creatures

[1] «...y cuando me desperté tenía los brazos atrapados así.» [2] No hay ninguna manera ordenada de encargarte de los no-muertos. [3] Muy bien. Calma. [4] ¡Ajá! Una parte secreta. [5] Otro desastre para Yorkshire Water. [6] De modo que esto es lo que hace la vela con la mecha

ocultos es la mejor manera de sobrevivir, puesto que consigues municiones para la pistola, proyectiles que puedes recoger y artefactos mágicos que pueden entorpecer al contrario o destruirlo desde una distancia segura. En caso contrario, tendrás que luchar con tu arma de mano. Resulta decepcionante, pero la mejor táctica consiste en bloquear a tu monstruo contra una pared cercana y martillear los botones hasta que caiga. Tus ataques siempre conllevan un salto hacia delante, de modo que las luchas largas pueden hacer que avances a ciegas hacia zonas peligrosas y sin explorar. Esto es una locura absoluta en un entorno en el que puedes perder toda una vida si patinas desde una plataforma hacia las tenebrosas profundidades, hecho que provoca mucha angustia innecesaria.

LA MEJOR TÁCTICA CONSISTE EN SITUAR A TU MONSTRUO CONTRA UNA PARED QUE TENGAS A MANO Y PULSAR A SACO LOS BOTONES.





[1] «Desaparece, engendro diabólico, porque tengo un garrote muy grande.» [2] No, demasiados brazos. Mátalo. [3] Las masas que te cargas necesitan unos segundos para darse cuenta de que están acabados.

En todas las demás áreas, los protagonistas carecen de sofisticación. No nadan, no se aferran a los salientes, no se arrastran ni escalan. Parece que el salto largo te permite avanzar unos buenos catorce metros pero no puedes superar los muros del jardín, que sólo miden uno y medio. No hay controles de cámara; en varios casos, si utilizas el paso lateral para entrar en un pasillo, al estilo de las tácticas de *Doom*, sólo consigues un encantador patinazo hasta el primer plano de Nadia en un corredor que mira algo que no puedes ver. En primer lugar, parece que quita todo sentido al paso lateral.

También tienes ese peculiar cronómetro, que intenta que no te detengas, cuando empieza a quitarte vida si no has matado a ningún monstruo en los últimos minutos. No sólo es una opción de lo más desagradable para los que disfrutan buscando secretos en zonas seguras, también se carga cualquier atmósfera de terror que el juego pudiera haber conservado. Cuando corres de cara a las zonas inexploradas del mapa, al saber que estás muerto si *no* te encuentras con algo horrible pronto niega el miedo a los peligros desconocidos que te esperan más adelante.





VEREDICTO

PlayStation Básico

GRÁFICOS	Ambientados y evocativos	8
ACCIÓN	Resualta afectada por esos controles inadecuados	6
ADICTIVIDAD	Breve, aunque difícil	5

Un agradable juego se desmorona en el primer obstáculo, puesto que los contro-les no responden, las cámaras no enfocan bien y el sistema de combate es injusto.

5 SOBRE 10



Editor: Proein
Desarrollo: In-house
Origen: Gran Bretaña
Restricción de edad: Ninguna
Jugadores: Uno
Estilo: Aventura 3D
Número de niveles: 38
Personajes jugables: 2 (Red Lotus o Chaindog)
Dispositivos: Pad Dual Shock/Analógico, Tarjeta de memoria



DEATHTRAP DUNGEON

Acepta el reto. Entra en la infausta mazmorra del Barón Sukumvit y comprueba cómo te va con sus horrores.



A continuación...



LOS TROLLS

Estas pequeñas criaturas se parecen a cualquier otra pequeña criatura malévola que hayas visto anteriormente, y van armados con cuchillos y horcas con las que manipulan incansables tu pobre trasero. Prácticamente no son una amenaza digna de mención y se limitan a pulular por ahí, de modo que les puedes ir rebanando. Un buen mandoble y un problema menos. También puedes correr a través de ellos y ver como se lían por el suelo. Patético.






[1] ¡A por ellos! [2] Cuando mueren los orcos dejan un rastro de sangre verde. [3 - 4] Y éste es su aspecto antes de morir. [5] Tú eres este tipo, con pieles y una respetable espada. No está mal.


1


2


3


4

5

Siéntate cómodamente en la Edad Media y ajústate un vestuario de cuero para liquidar algunos trolls.

EN EL CD Esta demo no se parece tanto al terror atmosférico de *Silent Hill* como al festival de violencia sin fin del estilo de *Carmageddon*. Pero con puzzles y trampas como Lara Croft, en lugar de coches. Y como un tipo, en una mazmorra.

Al llegar a la mazmorra, se te indica que dejes caer la jaula de mimbre en medio de la primera sala. El porqué no empiezas de inmediato a repartir mandobles con tu espada no queda claro. Lo mejor que puedes hacer es pasear por ahí, pero cuidado porque fácilmente entablarás combate con los guardias orcos y los pequeños trolls que infligen graves daños en cuanto se les da la menor ocasión. Sin olvidar que debes permanecer atento a las numerosas trampas que dificultan el nivel. La amenaza de caer desde una gran altura es posiblemente tu peor enemigo.

Para completar tu tarea lo que tienes que hacer es pulsar un montón de palancas. Éstas pueden ayudarte a levantar la jaula, o simplemente te darán acceso a algún

DE PRINCIPIO A FIN

Ajá, resulta que eres un espabilado mozo en una mazmorra, con una espada y un puñado de puzzles que resolver, mientras rebanas pequeños trolls y grandes orcos. Sigue esta breve guía y las cosas no te irán tan mal, probablemente. La idea es levantar la jaula de mimbre, y para conseguirlo tienes que activar varias palancas. He aquí cómo ...



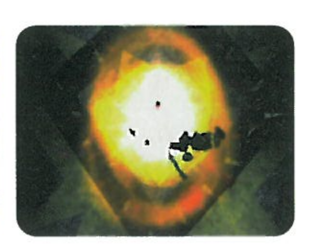
[1] Tras matar a los orcos en la sala principal, toma la llave de plata.



[2] La llave abre ambas puertas. Las tareas tras ellas deben completarse.



[3] Tras una encontrarás un par de trolls. Liquídalos con tu espada.

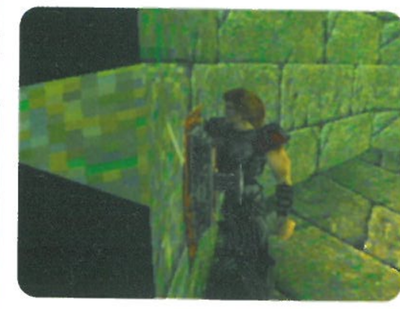


[4] Luego, en la parte superior del elevador activa el interruptor para liquidar el orco.

ESCUELA DE PALANCAS

La clave de esta demo está en las palancas. Tal vez no suene como la mejor diversión de tu vida, pero vale la pena probarlo, de veras.
Las palancas activan ascensores, abren puertas secretas, suben y bajan plataformas ocultas y revelan extras de poder. Así que es una buena idea, cuando te cruces con una, usarla y ver qué ocurre.
Si no puedes hallarlas lo mejor es que busques flechas de tiza que señalan el camino. Curiosamente, siempre son certeras, siempre te conducen en la dirección adecuada y, si te pierdes, siempre puedes dejar tus propias marcas de tiza, que te permitirán volver atrás o explorar áreas que ya hayas visitado.



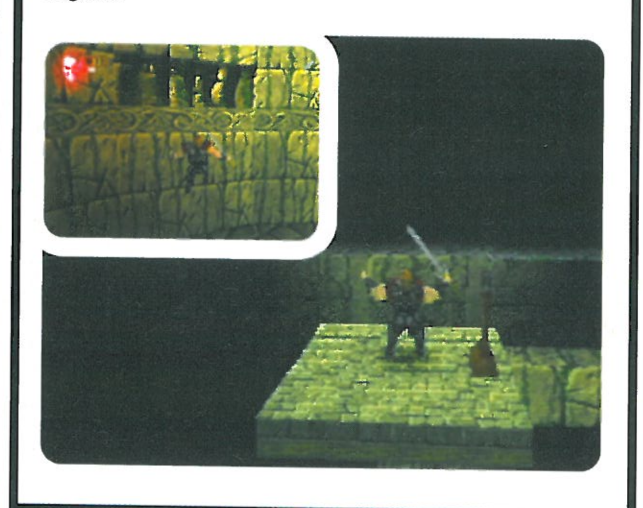




[1] Levanta la jaula. [2] Usa el cerdito contra tus enemigos.

¡SALTA!

No puedes hacer que este tipo deje de saltar. Y no se le puede reprochar, lo hace condenadamente bien. Usa el botón Círculo para obtener una buena punta de velocidad, luego pulsa Triángulo para enviarle a dar un brinco por encima de profundas cavernas, y por encima las cabezas de los malos. También es un buen método de propinar patadas. PUedes usar esta habilidad para atacar enemigos que vengan contra ti como vendedores de seguros.



RETO

Éste es fácil, no puedes fallar (o sí, hay gente muy preparada para ello). Tienes que completar la demo usando sólo los puños. Tienes que enfundar la espada antes de pasar la primera puerta y a partir dar patadas, puñetazos y cabezazos por el camino hasta terminar el juego. No te preocupes, no es tan difícil como podrías pensar al principio –sólo esquiva los hombrecillos verdes y lo conseguirás.

sitio, lo que te permite llegar a un nuevo lugar que te muestra una palanca que afecta directamente a la jaula. ¿Lo pillas? Bien, no vamos a repetirlo.

Así que carga la demo y entrarás en una divertida red de mazmorras con montones de sangre de juguete y un festival de palancas.

CONTROLES

Ah, sí, es hora de hablar otra vez de los controles ... Aquí los tienes:

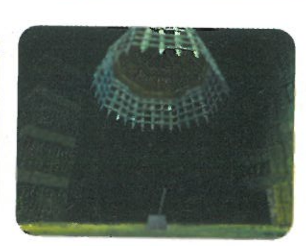
D-Pad	Moverse
△	Saltar
⊗	Acción
□	Abrir puertas
○	Correr
R1	Defesa
L2	Andar



[5] Bajando por el ascendor llegas a estas cavernas. Cuidado con las bolas de fuego.



[6] Mata al orco, activa los interruptores y completa la otra misión.



[7] Esto eleva la jaula y revela este interruptor, púlsalo para escalar el muro.



[8] Desde aquí sigue las plataformas flotantes, pero cuidado con el ritmo.



[9] Llegas a esta puerta, mata todo lo que se mueva, manténte en lo verde. Victoria.



[1-3] Además del típico surtido de monstruos fantásticos, como los orcos, los esqueletos vivientes, los fastidiosos diablillos y demás, en *Deathtrap Dungeon* intervienen también unos bichos más grandes (y más feos), a los que tendrá que derrotar tu intrépido héroe o tu valiente heroína. Si creías que el Tiranosaurio Rex de *Tomb Raider* era duro de roer, es que todavía no lo has visto todo...

Caíste en la Trampa

Tenemos el placer de invitarte a una incursión en la mazmorra más lóbrega, insondable y amenazadora jamás construída...



[1] No hay nada como un toque de magia negra para deshacer entuertos. [2, 3] Esta curiosa criatura, mitad escorpión, mitad dinosaurio, es bastante dura de pelar.

La peligrosa mazmorra conocida como Deathtrap es propiedad del tiránico barón Sukumvit, el implacable gobernador del pueblo de Fang. Él mismo ha diseñado este conjunto de cárceles enorme y repleto de monstruos como un divertido método de cargarse a los desventurados que le causan molestias, pero ahora se ha extendido su terrorífica reputación y el barón encuentra cada vez menos víctimas a su disposición. Ha perdido mucho tiempo y dinero en la construcción de la mazmorra, así que está un poco mosca por no poder dar rienda suelta a su diversión habitual, y ha decidido elaborar un plan: cualquiera que se adentre en la mazmorra y consiga matar a Melkor, el viejo dragón rojo cuya guarida se enclava en el corazón del presidio, recibirá como recompensa 10.000 monedas de oro y la libertad del pueblo de Fang.

Aquí es donde intervienes tú, que representas a uno de los dos valientes guerreros que han decidido intentar La Excursión, que es como se la conoce ya. Tanto si eliges a la guapa y mortífera Red Lotus como al casi psicópata Chaindog, tu misión será avanzar a través de los niveles de la mazmorra y sobrevivir hasta que logres encontrar y matar a Melkor. Si lo consigues, ganarás la recompensa y te retirarás a disfrutar de una vida de lujo en alguna playa bonita y soleada.

TU MISIÓN SERÁ AVANZAR A TRAVÉS DE LA MAZMORRA Y SOBREVIVIR HASTA QUE LOGRES MATAR AL DRAGÓN MELKOR.

Deathtrap Dungeon es un juego de aventuras en 3D que comparte más que cierto parecido con las hazañas de una tal Lara. Dado que lo ha editado la misma compañía que hizo lo propio con las cuatro aventuras de la

Deathtrap Dungeon

[1-2] Los orcos no son demasiado peligrosos, pero acostumbran a desplazarse en bandadas. [3] Los hechizos representan algunos de los gráficos más impresionantes del juego. [4] Puede ser muy duro enfrentarse a los monstruos voladores, a no ser que cuentes con un hechizo o con un arma de tiro. [5] Un hechizo del tipo «Warping of Doom» alcanza un objetivo y estalla en pedazos junto con él.



señorita Croft, la pregunta es: ¿será *Deathtrap Dungeon* otro *Tomb Raider*, o sólo una copia de segunda fila?

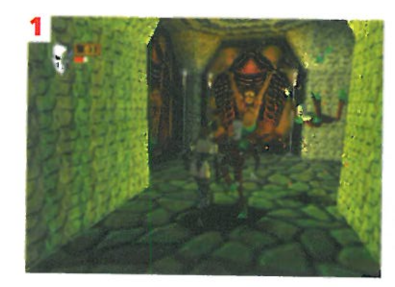
La respuesta es: sí y no, esto y lo otro. Aunque es Proein quien edita *Deathtrap Dungeon*, no lo ha desarrollado Core Design, la compañía que está tras los juegos de *Tomb Raider*. La verdad es que lo ha diseñado Eidos Interactive, bajo la atenta dirección de Ian Livingstone (co-creador de los clásicos libros de la serie *Fighting Fantasy*), y su versión para PC es anterior a la existencia de Lara. Además, si bien exhibe un asombroso parecido con *Tomb Raider*, posee también características propias.

Desde luego, no le llega a *Tomb Raider 2* a la suela del zapato, pero hay que reconocer que es un buen juego. Guiarás a tu personaje a través de los niveles de la mazmorra desde una perspectiva en tercera persona, resolviendo puzzles, esquivando peligros, matando monstruos y, en general, intentando salir vivo de la prueba. Usas el mando para cambiar tu orientación y para avanzar o retroceder; el botón L2 sirve para caminar con cuidado y para desplazarte en sentido lateral; el círculo es para correr; el cuadrado abre las puertas, tirar de las palancas y cosas así; el triángulo es para saltar; y, si combinas este último con la cruceta y con el botón para correr, podrás dar grandes saltos o escalar a niveles superiores. Por ahora, *Tomb Raider*, más o menos.

En la lucha es donde las cosas empiezan a cambiar un poco. Empiezas el juego armado con una fuerte y afilada espada de hierro, algo muy útil para enfrentarte a esos monstruos tan pesados. Si pulsas la X consigues dar una buena estocada con la punta del arma. Si la mantienes pulsada un rato, empieza una corta secuencia de estocadas, saltos y embestidas. Si combinas la X con la cruceta podrás dar cuchilladas y tajos o recular; existe una pequeña secuencia de combos para cada una de estas posibilidades. Al pulsar el botón R1 te colocarás en posición de bloqueo. El resultado es un sistema de combates que funciona como un pequeño *beat 'em up*, en el que tienes que rebatir el ataque de un monstruo y atacarlo a tu vez en cuanto baje la guardia.

La exploración de la mazmorra ofrece nuevas opciones de inmediato. Además de un completo repertorio de espadas mágicas y demás, *Deathtrap Dungeon* dispone de más armas de tiro y de varios hechizos. Todas las armas de tiro están provistas de munición, y cuando pulsas el botón X disparan contra el enemigo más cercano. Otra posibilidad es mantener pulsado el botón R2 para cambiar a una perspectiva en primera persona: aparte de echar un vistazo a tu alrededor, podrás combinar esta técnica con una de estas armas para disparar con más precisión. Con el botón L1 podrás activar el hechizo seleccionado.

La opción entre el ataque, el hechizo y el combate cuerpo a cuerpo y las decisiones que te obliga esto a tomar son una lograda contribución al formato de aventuras en 3D. La mazmorra está equipada con monstruos de más de 54 tipos distintos, cada uno con sus puntos fuertes y sus flaquezas. En general, *Deathtrap Dungeon* es un juego de lucha bastante difícil de resolver. ▶





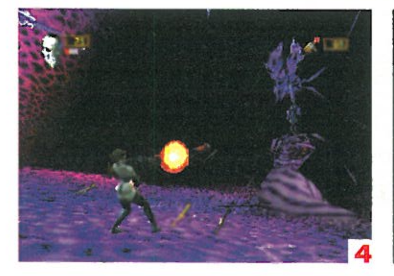
[1] Los Death Jesters, unos bufones asesinos, acostumbran a aparecer de repente, justo cuando menos te lo esperas. [2] Mantén siempre los ojos bien abiertos.

Deathtrap Dungeon

[1] Invoca un hechizo después de disparar el cohete, para mejorar el efecto. [2] Si atacas a los grupos de enemigos comprobarás qué tal andas de reflejos... [3] ... pero es más fácil derrotar a un enemigo aislado. [4] Más diversión con los cohetes. [5] No todos los gráficos de los monstruos están tan mal: algunos son geniales.



5



4



3

▶ Hay un par de diferencias más: la más evidente reside en los ángulos de cámara. A diferencia del punto de vista de *Tomb Raider*, más bien fijo y basado en avances y retrocesos de la cámara, el de *Dungeon* sigue un sistema más dinámico y cinematográfico; desplaza el punto de vista de un lugar a otro, variando la distancia y el ángulo de acuerdo con la situación. También hay un útil indicador de velocidad que permite comprobar si estás corriendo lo bastante rápido para dar un salto bien largo.

Otro acierto de *Deathtrap Dungeon* es el tamaño y el diseño de los niveles. Hay casi 40, la mayoría bastante grandes y todos repletos de puzzles y trampas. En *Tomb Raider* había secciones largas donde poco podías hacer aparte de correr por ahí y contemplar lo bonitas que eran las paredes, pero *Deathtrap Dungeon* te lleva al límite, y no deja de hacerse cada vez más complicado y peligroso. Los niveles utilizan con gran habilidad el motor 3D, y además son variadísimos.

No obstante, no todo es júbilo. *Deathtrap Dungeon* también tiene su dosis de problemas. El primero y más evidente son los gráficos. Así como los de fondo son correctos, los personajes y los monstruos son otro cantar. Chaindog, el musculoso guerrero, no está mal, aunque es un poco adefesio. Red Lotus, sin embargo, parece mal acabada, como si fuera una versión previa que los codificadores hubiesen olvidado perfeccionar. Ocurre lo mismo con varios de los monstruos: algunos están bastante bien, pero hay muchos que, la primera vez que los ves, decepcionan bastante.

También hay ciertos problemas de acción, sobre todo en las luchas cuerpo a cuerpo. Se ha hecho un notable intento de añadir una nueva dimensión al género de aventuras en 3D, pero este propósito se ha visto limitado por la falta de calidad de los monstruos. Los minotauros, por ejemplo, se te acercan balanceándose a un ritmo febril. Como en sus ataques no siguen ningún modelo fijo, para ganarlos necesitas más suerte que habilidad.

En realidad, este detalle no es tan problemático, pero en conjunto *Deathtrap Dungeon* es un juego bastante espinoso. Utiliza una estructura con posiciones para guardar la partida, pocas y distantes, y si coincide esto con un nivel donde escasean las pociones mágicas, un par de combates fallidos y eres carne de cañón.

Pero nada de esto es un defecto imperdonable. En definitiva, el juego es divertido, difícil y no muy largo y, considerando el éxito de ventas de *Tomb Raider* y de sus secuelas, está claro que hay un montón de aficionados a la consola PlayStation a quienes les encanta este tipo de cosas. En el peor de los casos, con *Deathtrap Dungeon* sus seguidores podrán entretenerse la tira de horas una vez los encantos de la Sra. Croft hayan empezado a enfriarse.





VEREDICTO

GRÁFICOS	Grandes fondos, monstruos pobres	7
ACCIÓN	Duro y desafiante	8
ADICTIVIDAD	Es una mazmorra realmente grande	8

No derrota a *Tomb Raider*, pero es un juego sólido y bien diseñado. Sus únicas pegas son la fluctuante calidad de sus gráficos y algún monstruo demasiado duro de roer.

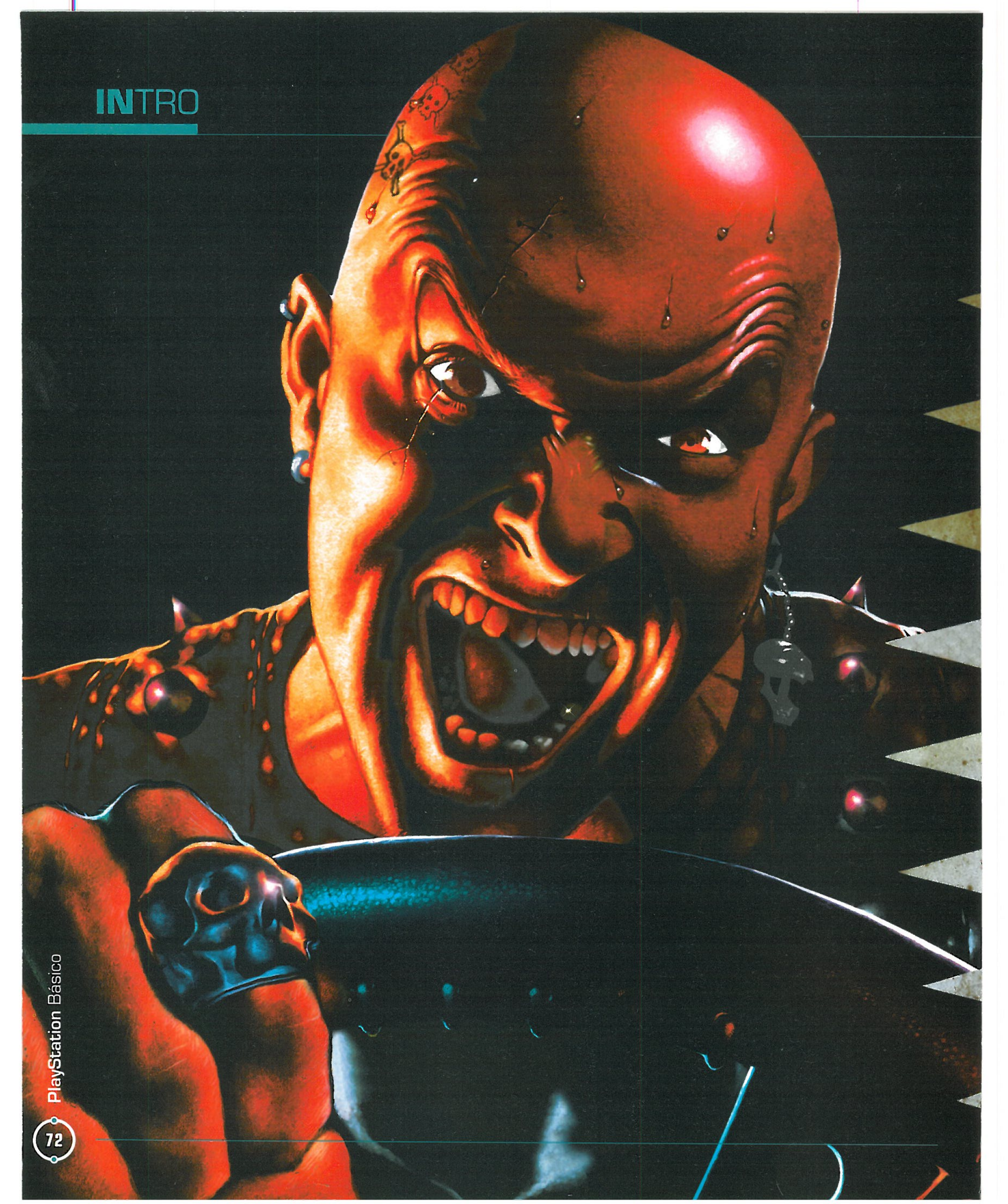
8 SOBRE 10

NÚMERO 11 YA A LA VENTA



GRATIS LA GUÍA FINAL FANTASY VIII

SI LA PLAYSTATION VA A SER RECORDADA EN UN FUTURO, SIN DUDA ALGUNA LA SAGA FINAL FANTASY SERA EN GRAN PARTE RESPONSABLE DE ELLO.





Editor: SCi
Fabricante: SCi
Origen: Reino Unido
Edad mínima: 18 años
Jugadores: 1-2
Género: Conducción y zombies

Número de circuitos: 30, incluyendo seis niveles con misiones
Número de coches: 30
Periféricos: Dual Shock/pad analógico, Tarjeta de memoria

CARMAGEDDON

Nunca habías visto tanta violencia sobre el asfalto. El malvado Max Damage ha llegado por fin a la PlayStation, a pesar de la fuerte oposición con la que se ha encontrado...

NÚMERO 37 YA A LA VENTA



Carmageddon



[1 - 10] La demo de *Carmageddon*, con una banda sonora soporífera y algunos gráficos muy malos, decepciona un poco. Pero cuando la hayas visto estarás decidido a probar el juego.

La primera vez que oímos hablar de este título nos entusiasmó. Ahora puedes descubrir por ti mismo sus posibilidades.

EN EL CD *Carmageddon*, un título humorístico con más sangre y vísceras que terror, se ha editado hace poco para PlayStation. Este título sigue la línea de los vehículos homicidas de *Deathrace 2000*, pues consiste en conducir un coche trucado a gran velocidad y destrozar todo lo que te encuentras por el camino. Normalmente, lo que te encuentras por el camino son tipejos chiflados y rarísimos con los que difícilmente te cruzarías en la vida real. Pero por ahí van ellos, recorriendo las anchas avenidas repletas de coches, cuando llegas tú y ¡batabum!, los atropellas. Estos choques te hacen ganar puntos, aunque no llegas a la megapuntuación que obtienes cuando te cargas a los coches de tus rivales o destrozas los edificios.

Después de una gran propaganda en contra con anuncios del estilo: «Los videojuegos corrompen a los niños», y debido a los homicidios que intervienen en el argumento, *Carmageddon* desapareció de las tiendas tanto en su versión para PlayStation como para PC, aunque este último se vendía poco por la competencia de *Midtown Madness* para PC.

Carmageddon, con sus misiones, su opción de pantalla dividida y su modo para dos jugadores, no se reduce a la violencia. De hecho es un título divertido, tiene muchos aspectos que lo hacen recomendable y simplemente, sale un poco de sangre. Claro que quizás no sea sólo «un poco» sino litros y litros de sangre virtual, pero bueno, ya somos mayorcitos para saber que no es de verdad, ¿no?

RETOS

Pídele a tu padre que se quede a ver toda la demo, y le oirás decir cosas así: «Ostras, conduces mucho mejor que yo», «Caray, hijo, comparado con la forma en que llevas tú el coche yo parezco tonto», «¡Atropella a esa señora, atropella a esa señora!». Si no se lo dices te vas a arrepentir.

Recorriendo un parque nacional en el coche, contando cotilleos picantes que sonrojarían a Cristina Tárrega, descubrimos una manada de caballos salvajes. Al señalárselos a nuestro acompañante, vemos cómo le brillan los ojos mientras dice con una risita: «Van muy bien para atropellarlos a toda marcha...» Dios mío, ¿dónde nos hemos metido?

Carmageddon consiguió enardecer a la prensa sensacionalista cuando aparecieron las dos versiones para PC allá por 1997. Los periódicos lo tacharon de perverso, depravado, asqueroso y de muchos otros apelativos que resumían toda la maldad de este mundo. ¿Por qué? Porque se trataba de adoptar el papel de Max Damage, meterse en un coche y circular a todo gas por multitud de circuitos persiguiendo a los rivales.

Es cierto que *Carmageddon* consistía básicamente en cargarse a los demás coches pero de hecho fue otra cosa lo que originó la polémica. ¿O quizás fue más de una cosa? Uno de los atractivos de este juego es que tienes que conducir hasta el último punto de control, intentando cargarte a tantos zombies como te sea posible. Y claro, hay que reconocerlo: los zombies son personas. Aunque arrastren los pies y tengan los ojos en blanco, no dejan de ser personas. O peatones, si prefieres decirlo así...



[1] El malvado Max Damage se burla de los chicos de ZZ Top.

CARMAGEDDON

SCi ha elegido un antiguo hospital para recrear el juego que ha llevado de cabeza a la censura desde 1997. Vamos a averiguar qué es lo que hay bajo la capota de este violento juego de conducción.

Es la eterna discusión: ¿hay que prohibir los videojuegos que incitan al público a conducir temerariamente o a cometer actos de violencia indiscriminada en la vida real? David Radcliffe, director de SCi, defiende la violencia de este título calificándola de humor negro: «*Carmageddon* es en el fondo una película de serie B», asegura. «Es como *Monty Python y Los caballeros de la mesa cuadrada*, donde el Caballero Negro va perdiendo brazos y piernas hasta que sólo es un tronco que grita: '¡Vuelve aquí, cobarde!' Nuestra intención no es escandalizar sino divertir a la gente, y creo que lo hemos conseguido.» Si alguna vez has querido jugar con el título de humor negro *Death Race 2000*, pronto podrás disfrutar de un similar placer mortal en tu consola...

Dejando a un lado las cuestiones éticas y el hecho de que para disfrutar de este juego hace falta un especial sentido del humor, ¿qué podemos decir de *Carmageddon*? ¿Qué aspecto tendrá? La respuesta es que, en esta fase del desarrollo, promete ser buenísimo. Decir que es grande es quedarse corto. Se incluyen 30 circuitos situados en diez mundos distintos, media docena de modalidades de juego y más de 30 coches y personajes.





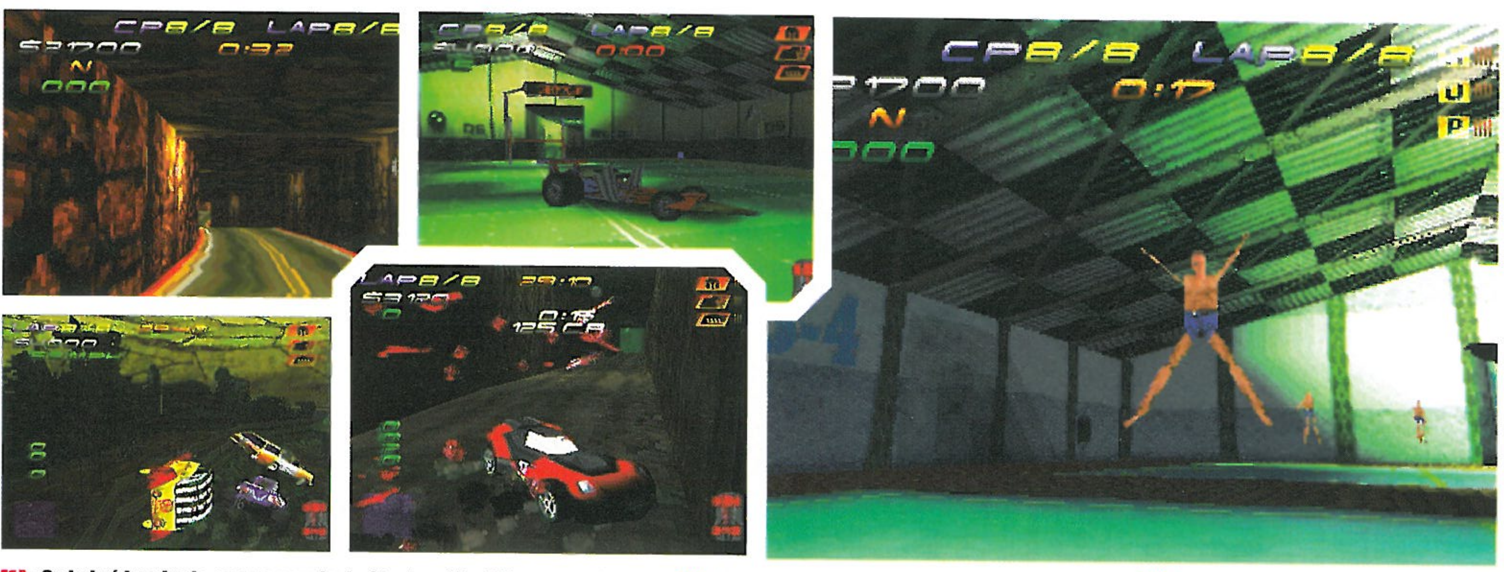
[1 - 2] Físicamente es posible, pero no te recomendamos que lo pruebes en la M-30.

Eso ya supera el tamaño habitual de los juegos de conducción, pero hay más. Como en las versiones anteriores para PC, cada uno de los circuitos de la versión para PlayStation puede explorarse en su totalidad. No te quedas enganchado a la pista como si estuvieras en un Scalextrix. Si quieres ir a algún sitio, sólo tienes que colocar el coche en la dirección correcta y salir disparado para allá. Al observar la presentación general de cada mapa pudimos ver el esquema completo de los circuitos. Al principio parecía un mapa sencillo como los de *TOCA*, con una textura definida, un fondo verde y unos bordes marrones. Lo normal. Pero el diseñador fue ampliando la vista y empezaron a aparecer detalles: se seguía viendo el circuito pero los toques de marrón se convirtieron en columnas, pilares, rampas, curvas cerradas y hasta un castillo espectacular. ¿Por cuántos de esos elementos se podrá circular?

«Bueno, por todos», explica Radcliffe, muy contento. «Estamos luchando con la física del videojuego porque queremos que las rampas y las curvas funcionen, pero en general se puede circular por todas partes.»

Los comentarios de los jugadores de las versiones para PC han permitido que SCi introduzca algunas mejoras en la edición para PlayStation. «En esta versión para PlayStation hemos incluido unos circuitos algo más difíciles que los de la versión para PC», explica el director de SCi. «De este modo, la acción es más intensa. Todavía quedan espacios abiertos, pero en algunos puntos puedes correr detrás de los otros coches y alcanzar la velocidad máxima para llegar al siguiente punto de control.»

Pero las mejoras no acaban aquí. Al usarse una física ultra-realista, cada coche activa zonas distintas del mapa. Por ejemplo, si eliges un camión grande y pesado generarás la inercia suficiente para correr por el terraplén que bordea la pista, con lo que conseguirás dejar atrás a tus compadres. Si prefieres conducir un coche rápido y ligero podrás superar los boquetes de un salto,



[1] ¿Se habrá inspirado en una novela de Stephen King? No necesariamente. [2] El supercoche atropellazombies de Schumacher. [3] Abundan los derrapes estilo *Starsky y Hutch*. [4] La pista por la que circulas puede acabar pareciendo un cementerio de coches. [5] El Toyota Rav 4 vuelve del garaje de *Carmageddon* completamente reformado.

[1] Inquietante, el grafiti. [2] Hutch necesita salir al aire libre. [3] Comprueba si funciona esta furgoneta, que parece un poco chapucera.

mientras que tus rivales chocarán unos con otros y te servirán de puente.

En este juego son muy importantes los puntos de recogida, que no son lo mismo que los *power-ups*, ya que si no te andas con cuidado puedes encontrarte en una situación desagradable. Prueba el de la «Gravedad lunar», por ejemplo, que hace que tu coche tenga la misma suspensión que en la superficie de la Luna. Si chocas con otro, tú y tu vehículo daréis un salto increíble. ¿Te has hartado de que los otros coches te acosen todo el rato? Haz que te sigan hasta el punto de engrase y verás cómo resbalan y pierden el control.

Parte del atractivo de la versión para PC de *Carmageddon* era la posibilidad de enfrentarse varios jugadores. De hecho, la tercera edición que se ha hecho para esta plataforma se centra más en un entorno multijugador. ¿No sería una lástima que PlayStation se quedara atrás? Por suerte, eso no ocurrirá ya que se han incluido un montón de modos de enfrentamiento. Terminal Tag, por ejemplo, es una versión superviolenta del modo múltiple en la que cada rival persigue a los otros coches para echarlos de la competición. El modo Fox 'n' Hounds se basa en el mismo principio: tú haces de zorro y tus colegas intentan cazarte. Si consigues esquivarlos durante un par de minutos la partida es tuya. Con tanto modo multijugador, y sabiendo lo que se sabe de la PlayStation2, ¿no os interesa conocer si el equipo está preparando una nueva versión?

TERMINAL TAG ES UNA VERSIÓN DEL MODO MÚLTIPLE EN LA QUE CADA RIVAL PERSIGUE A LOS OTROS COCHES PARA ECHARLOS DE LA COMPETICIÓN.

«¡No voy a hablar de este tema!», dice Radcliffe. «Pero es evidente que podríamos sacar algo bueno.»

¿Quieres resaltar alguna cosa más de este título?

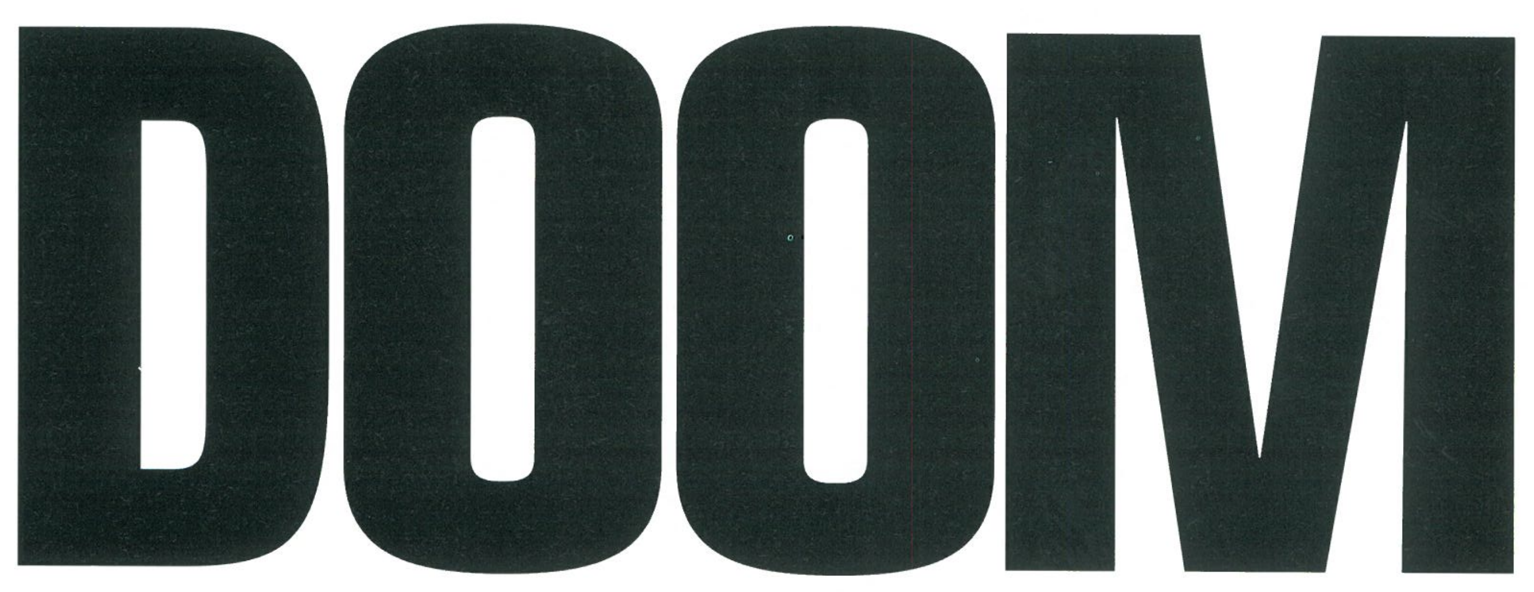
«Sí, claro, los zombies. Hay un montón...»

Por nosotros, ningún problema.





Editor: GT Interactive
Fabricante: id Software
Origen: USA
Restricción de edad: 15+
Jugadores: Uno o dos
Género: baño de sangre en primera persona
Periféricos: Tarjeta de memoria



Es él. El juego que inició lo que entendemos como *shooter* en primera persona, y uno de los juegos más escalofriantes jamás creados. ¿Tienes tu sierra mecánica? Pues allá vamos...

A continuación...
EN EL CD
Una pesadilla total
ANÁLISIS
Esto es lo que encontramos en el desierto

EN EL CD

EL YIN Y EL YAN

Blanco y negro. El bien y el mal. Este juego. Siempre que consigues algo que se considera bueno, viene equilibrado con algo malo. Ten esto en mente cuando veas una armadura y corras a recogerla. Deténte un momento y observa si hay puertas cerradas. Cuando veas algo y no puedas esperar a apoderarte de ello, primero echa un vistazo, porque seguro que hay algo malvado que te espera y convierte ese algo que parece bueno en un señuelo para bobos. Ten cuidado ahí fuera, ¿vale?



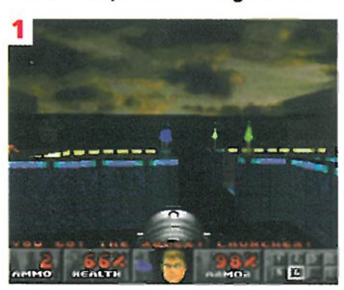






[1] La ametralladora es genial, pero también lo es este lanzacohetes. [2] Cualquier arma es buena si sabes lo que haces. [3 - 5] Camina despacio, sujeta una gran escopeta y mata a todo lo que encuentres, ésta es la regla número uno.

1



2



3



4



5

A pesar de que muchos creen que fue así, el título de este juego no se inspiró en los redobles de un batería especialmente inspirado con un tambor enorme

EN EL CD Hay algo muy sórdido en este juego. Los gráficos no son todo lo que podríamos esperar en la prístina edad pre-PlayStation2. El sonido es algo irregular si tenemos en cuenta que vivimos en el nuevo mundo de MP3 (sólo sonido digital, por favor). Así pues, ¿qué la convierte en una de las mejores demos del CD?

Bueno, quizá se deba a que es adictiva, violenta, escalofriante, estremecedora, feroz, sanguinaria, horripilante y está llena hasta los topes de secretos, armas y monstruos diabólicos. Sí, debe ser eso. Si juegas con auriculares en una habitación a oscuras, la mayor parte de los juegos que aparecen en este disco te causarán un ataque de pánico, pero éste seguro que te dispara la adrenalina. Puede que sea en la tele, y que su aspecto y sonido esté un poco por debajo de la media, pero te dará un susto de muerte.

Tienes la poco envidiable tarea de completar un nivel. Tal como es de esperar, el entorno es diabólico, con corredores llenos de curvas retorcidas y perspectivas muy abiertas diseñadas con maldad para que puedan caber todos los demonios posibles. Existe un sueño/pesadilla muy corriente que todos hemos experimentado y tiene muchos nombres, uno de ellos es el de

DE PRINCIPIO A FIN

Lo más importante es que mantengas la calma. Sólo porque haya un mundo de zombis y demonios que te pisa los talones no es motivo para que pierdas la serenidad. Es la única forma de la que conseguirás superar con vida esta demo. ¿Qué eres, un hombre o una gallina? ¡Sigue con el, eh, programa, soldado!



[1] Cuando se eleve la primera puerta, dispara e intenta hacerte con la escopeta.



[2] Sal de la habitación. Ocúltate y mata a los zombis en cuanto aparezcan.



[3] Aquí, necesitarás la armadura para abrir esta puerta. Después dispara.



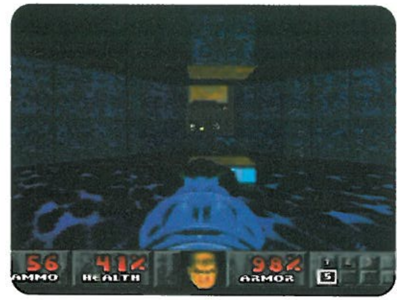
[4] En la puerta principal intenta cargarte a los cuatro diablillos enseguida.

BESTIAS TRANSPARENTES

Vamos a contarte un secreto: cuando llegues a esta parte del juego y veas la ametralladora, bueno, cualquiera tendría la genial idea de vaciar el cargador de su arma y apresurarse a recoger ese enorme cañón que escupe muerte. Nuestro consejo es sencillo. ¡No lo hagas! Verás, hay un par de asquerosas bestias rosas en la sala del arma. Pero son invisibles. Tenlo por seguro. Y eso es malo, tío. De modo que, antes de ir a por el arma, dispara contra el portal todas las veces que puedas. Y observa para ver el débil perfil de las bestias inertes en el suelo.









CONTROLES

Debes conservar la calma y para ello debes saber lo que haces...

D-Pad	Moverse
△	Disparar
◎	Acción
L1	Paso lateral a la izquierda
R1	Paso lateral a la derecha
START	Mapa de acceso
SELECT	Reset



Echemos un vistazo para ver hasta qué punto es sangriento este juego. ¿Es como *El exorcista* o *Carrie?* Vamos a ver...

CONTADOR DE SANGRE

RANÚNCULOS & MARGARITAS — CUBOS DE SANGRE



0% — 100%

RETO

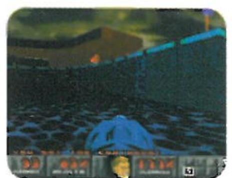
Esto no te va a gustar, mala suerte. Debes terminar el juego usando sólo una escopeta, nada más. Es un asunto difícil de resolver. El único consejo que podemos darte es que harías mejor en no intentar matar a todo quisque. Concéntrate en los zombis que debes apartar para seguir avanzando en el nivel. Los diablillos pardos no llevan municiones, de modo que, aunque parezca que están en todas partes y sean una amenaza, no es preciso que te los cargues a todos.

sueño de la incapacidad. Cuando llegas tarde a un examen o sales a la calle en cueros. Hay otro sueño común en el que se produce una persecución, te sigue una criatura imaginaria y no puedes evitar sentir que avanzas demasiado despacio. Esta demo se las arregla para atrapar estas dos experiencias desconcertantes y preservarlas para que las vivas una y otra vez. ¿A que somos muy buenos contigo?

OH GRANDE Y PODEROSA AMETRALLADORA

No es que queramos hacer apología de la violencia, pero resulta muy divertido jugar con esta arma. En el primer análisis de este juego se acuñó la expresión «el trallazo de la ametralladora» y aún no se ha mejorado. No había habido nunca un arma como ésta en PlayStation, e incluso *Quake II* tuvo trabajo para mejorarla. Así pues, oh ametralladora, los que van a morir te saludan. Sólo una palabra de aviso, asegúrate de tener la ametralladora en tus manos, en lugar de enfrentarte a la perspectiva de que te dispare otro. Es una asesina.









[5] No avances deprisa. Quédate aquí y sigue disparando.



[6] Cuando tengas la ametralladora, avanza lentamente y dispara contra todo.



[7] Cuando al fin cruces las puertas encontrarás este interruptor. Actívalo.



[8] Cruza el portal para llegar aquí y prepárate porque...



[9] ...la última parte de este nivel está hasta los topes de todo tipo de bestias rosas.







[1] La típica carne de cañón de *Doom*. [2] ¡Sí! ¡Chúpate ésa, escoria! [3] El secreto consiste en no acercarte al enemigo de frente, o serás tú el que tenga problemas. [4] Uno de los muchos transportes que sirven para destacar el elemento de puzzle del juego.

Destinos Cambiantes

Turbó a los activistas morales, pasmó a la fraternidad de jugadores y se convirtió en uno de los juegos más vendidos de la historia...

En 1994, los jugadores de PC presenciaron más violencia gratuita de la que puedes ver en un partido de fútbol. El juego en cuestión se llamaba *Doom* y, frente a todas las protestas de los virtuosos bienhechores, desplegó una amplia gama de armamento pesado y más sangre y vísceras de las que encontrarías en el suelo de un matadero. Baste con decir que esta versión para PlayStation derrocha literalmente toda la energía del original.

Esta Edición especial para PlayStation es el equivalente de *Doom*, *Doom II* y *Ultimate Doom* todos juntos. Como es natural, se han modificado los gráficos de los niveles y además se han rediseñado considerablemente en el proceso, pero los aspectos conceptuales fundamentales siguen iguales en algunos de los niveles más «interesantes».

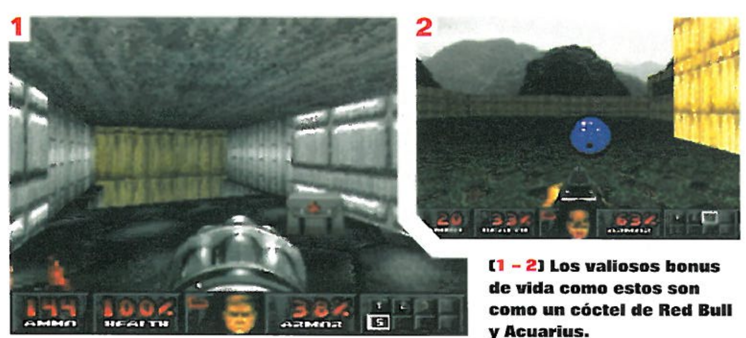
¿Y para los no iniciados? En resumidas cuentas, *Doom* es un *shoot 'em up* en 3-D que utiliza una perspectiva en primera persona y, bueno, disparas contra cosas. Con pistolas muy grandes. Y es genial. Pasa de toda esa basura sobre programas educativos y formativos. Aquí tenemos lo que de verdad nos gusta: una oportunidad para destruir cosas sin restricciones. Montones de cosas,



[1] Hay gente que ha nacido fea de verdad. Mátalo...

en un rayo amarillo y naranja, acompañado de efectos sonoros realistas y retumbantes, además de gritos de dolor y angustia.

De modo que *Doom* es esto. Al ver los actos a través de los ojos de tu personaje, el dominio formado por las mazmorras llena toda la pantalla, con sólo una pequeña representación de la mano de tu alter-ego y el arma que tengas, ilustrada en la parte inferior de la ventana. Si utilizas el joypad te moverás con rapidez al avanzar por los intrincados pasillos y descender por oscuros pasajes, en un intento de encontrar y erradicar los invasores alienígenas. A parte del argumento, puedes recoger varias armas a lo largo de los colosales cincuenta y pico niveles, así como municiones extra, energía, armadura, escu-



[1 - 2] Los valiosos bonus de vida como estos son como un cóctel de Red Bull y Acuarius.

EL JUEGO SE AVANZA COMO UN LEOPARDO Y CON LA SUAVIDAD ATERCIOPELADA DE UNA JARRA DE CERVEZA.

ES ADICTIVO, DEPRAVADO, RETORCIDO, INTENSO, SIN GUSTO, VIL, ABSORBENTE... EN RESUMEN, CASI TE DEJA SIN ALIENTO.

dos y packs médicos.

No obstante, disparar contra todo los que se mueva y protegerte las espaldas con cuidado por los francotiradores no es el único aspecto de la jugabilidad. Tu cerebro también debe participar, no los dedos no son suficiente; hay varios puzzles que requieren tu atención (localizar llaves de puertas, activar interruptores para acceder a otras secciones, encontrar zonas secretas de bonus, utilizar transportes). Nada drástico, pero cuanto más progreses en el juego, más laberínticos serán los niveles.

Para los que buscan una aventura real, las prestaciones incluyen enlaces en serie, con lo que los jugadores tiene la opción de luchar en cooperación o unos contra otros en un Deathmatch. En este caso dos jugadores se encuentran en el dominio, pueden ver el rechoncho personaje del otro contrincante cuando luchan contra las hordas mano a mano o cuando intentan superar al otro marcando puntos para poner al contrincante contra las cuerdas. Intrínsecamente, la naturaleza del juego carece de complicaciones y apela a tus tendencias primarias más profundas, que convierten incluso al más tímido en un lunático homicida que dispara sin parar. «¡Muere, escoria alienígena!», es un grito de guerra familiar entre los fanáticos de *Doom*, pero sólo durante el arrebato de evasión mientras diriges tu personaje; todo vuelve a la normalidad cuando se apaga la PlayStation.

Aquí está el problema, en apagar este maldito aparato. Si dejas que juegue otro un rato, podrás ver la mandíbula crispada de determinación de los jugadores de *Doom*, que les impide retroceder y, te guste o no, te puedes aplicar esta misma característica. En pocos instantes te conviertes en un mártir de la causa; sólo tu puedes salvar a la humanidad de las fuerzas del mal y de ninguna manera vas a permitir que esa chusma alienígena te impida tener éxito. La cuestión es, ¿qué tiene de especial lo que a primera vista parece un *shoot 'em up* bastante básico? No es fácil de responder. Es adictivo, depravado, retorcido, intenso, sin gusto, vil, absorbente... Tiene todas las cualidades fascinantes que pudieras pedirle a un juego, además de una jugabilidad intuitiva, emociones y sorpresas sin fin, gráficos fantásticos y una gran atmósfera. En resumen, casi te deja sin aliento. ¿Casi? La sombría iluminación, aunque es fundamental para la atmósfera siniestra y malsana de *Doom*, dificulta la visibilidad cuando intentas vislumbrar algo entre las tinieblas. Con sólo aumentar la luminosidad de tu tele no cambian mucho las cosas; este juego se concibió oscuro y los diseñadores quieren que siga así. Pero no es un consuelo cuando te enfrentas a la muerte en cada esquina. Puede parecer anticuado a un observador casual, pero juega una partida con la demo y ya nos contarás si dedicaste más de medio minuto a quejarte de los *sprites* y los gráficos antes de que la supervivencia se convirtiera en tu principal objetivo y el terror tu motivación más poderosa. No puedes, y esto es lo que lo convierte en un clásico.

[1] ¡DIOS MIO! Los hay a cientos. ¡Dispara contra todo! [2] Sí, eso es una buena explosión.

[3 - 5] La espeluznante satisfacción de reducir esa escoria extraterrestre a una masa de sangre y vísceras no debería ser un entretenimiento tan bueno. Pero lo es. Ja, ja, ja... etc.

ESCOPETAS son mortales a corto alcance y causan graves daños desde más distancia.

SIERRA ELÉCTRICA hace volar sangre, vísceras y entrañas, pero tienes que acercarte.

AMETRALLADORAS hacen que tus oponentes se pongan a bailar con energía para esquivar una bala detrás de otra.

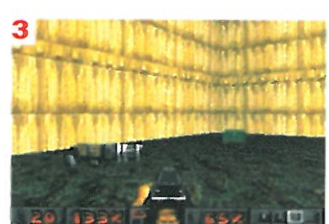
LANZACOHETES producen grandes explosiones y eliminan a muchos malos de un golpe.

RIFLES DE PLASMA son un elemento «gráfico». Montones de bonitos rayos azules de energía destructora.

BFG9000S son geniales. No, increíbles. La mejor arma del arsenal. Y son enormes, ¡ENORMES! Me lo pido, me lo pido...









[1] Hay muchos packs médicos y cuando te queda un uno por ciento de la energía no hay ninguna visión tan bienvenida. [2] Un mapa interactivo es imprescindible para encontrar la escopeta. [3] Un arma enorme.

PlayStation Básico

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Oscuro, malsano y muy horripilante 9**
■ ACCIÓN	**¡Aaaaaaarrrrggghhhh! 9**
■ ADICTIVIDAD	**Para casi toda la vida... 8**

Resulta fácil darse cuenta de porqué *Doom* fue uno de los mejores juegos para PC: jugabilidad irresistible con una atmósfera inquietante.

9 SOBRE 10



Editor: BMG
Fabricante: Lobotomy Software
Origen: EE.UU.
Restricción de edad: Ninguna
Jugadores: Uno
Género: *Shoot 'em up* en 3-D
Número de armas: 8 (incluyendo la fantástica Manilla)
Alternativas: Powerslave
Periféricos: Dual Shock/pad analógico, tarjeta de memoria

EXHUMED

Lara no es la única persona que batalla en las tumbas de Egipto. Hay un agente especial que intenta rescatar al rey Ramsés del malvado Kilmaat...

A continuación...

1



2



3

ARMADO HASTA LOS DIENTES

Lo mejor de la demo, en nuestra opinión, es que no tienes que correr por todas partes para encontrar armas, sino que empiezas con ellas. De modo que nada más empezar ya puedes disparar, destripar o hacer estallar enemigos por todas partes. Os presentamos como la peor arma el humilde machete, después tenemos la pistola, a continuación la ametralladora y finalmente llegamos a la granada de mano. Ahora, a destruir cosas.



3



4



5



[1 - 5] Sí, recuerda a las antiguas ciudades del desierto; sí, aparecen elementos poco creíbles procedentes del espacio exterior; sí, tienes un gran arsenal; pero no, no hay ningún truco con momias.

Las Bangles resumieron este juego con su famosa canción, aunque la relación de «going down to Liverpool» con las místicas pirámides cae más allá de nuestra comprensión.

EN EL CD Cuando salió este juego, antes de la fase de análisis, fue muy popular entre muchos periodistas de juegos. En parte porque parecía que PlayStation iba a crear su propio juego del tipo *Doom* y en parte porque el equipo de PR era muy bueno. Uno pesó más que el otro. Tú decides.

Cuando salió a la venta, se hizo evidente que, aunque el juego ofrecía una bulliciosa diversión, no llegaba al elevado nivel de *Quake II*. Lo que resulta irónico, puesto que en esos momentos la gente en PlayStation decía que los juegos del tipo de *Quake II* resultaban imposibles de trasladar a la PlayStation. Bueno, *Exhumed* puso en su lugar a esos pesimistas con bastante rapidez. La demo te ofrece un gigantesco nivel por el que vagabundear, lleno de escorpiones, momias y, lo creas o no, pirañas. Pero no tengas miedo, dispones de toneladas de armamento para matarlos y un sistema único para recargar dichas armas.

Por encima de todo hay 1001 (bueno, no tantos) puzzles que debes resolver a fin de seguir avanzando y ascendiendo en tu búsqueda del rey Ramsés. Hay complicados interruptores ocultos, extrañas copas y plataformas elevadoras que debes encontrar/comprender/utilizar mientras en todo momento intentas desesperadamente impedir a escorpiones, momias y pirañas que te piquen/lancen bolas de fuego/muerdan. No es fácil.



DE PRINCIPIO A FIN

El nivel en el que empiezas a luchar es lo suficientemente grande para mantener a los principiantes ocupados durante por lo menos media hora y si puedes mantenerte con vida durante este período quizá seas capaz de completar el resto de la demo. No prometemos nada, además, para intentar conservar el misterio, no te vamos a presentar un recorrido sino más bien algunas sugerencias. Sigue nuestros sabios consejos.



[1] Empiezas con la pistola como arma seleccionada. Cambia de arma. Ahora.



[2] Eso es, dirígete al laberinto con tus bombas y mata escorpiones.



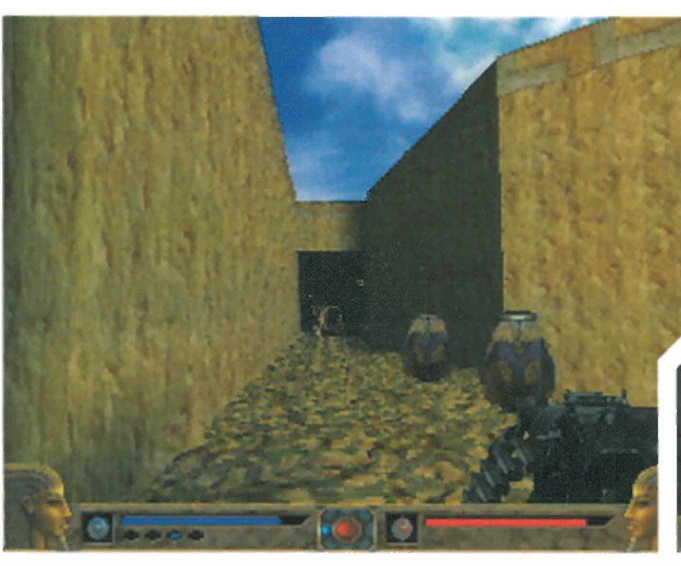
[3] Esta sección de plano abierto te permite avanzar en la dirección que quieras.



[4] ...a no ser que escojas esta dirección, de momento no hay ningún problema.

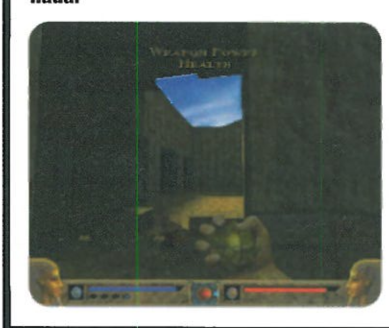
RETO

Termina todo el juego sin utilizar el M-60 ni las granadas. Debemos confesar que en un principio no resulta muy atractivo, pero si quieres que la demo dure más tiempo, ésta es la manera. Por otra parte, aunque tienes la opción de utilizar el machete, no la aconsejamos. Es literalmente inútil. Usa la pistola y manténte a una buena distancia y, cuando llegues a las pirañas, nada lejos de ellas y dispárales en la cara cuando estés fuera del agua.



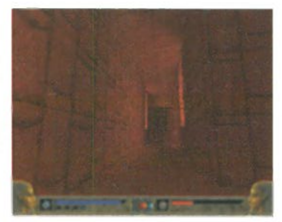
SECRETOS

Aquí tienes algunos secretos. Puedes encontrarlos, pero son secretos. De modo que pueden estar escondidos. A veces puedes descubrirlos, a veces no. Seguro que piensas: «Vale, no es difícil, todo lo que tienes que hacer es solucionar un par de puzzles». Pues no, es complicado. Hay ciertas puertas que no puedes abrir, de modo que has de encontrar cosas que parecen cálices. Y «parece» que puedes hacer volar por los aires algunas paredes, y de hecho así es. También hay interruptores y amuletos ocultos y todo tipo de cosas. Después de haberlos descubierto todos, a nosotros no nos resultaron tan difíciles. Para nada.











OTRO RECUADRO DE *POWER UP*

La loca disposición del juego en cuanto a los *power-ups* es tan original que ningún otro juego lo ha adoptado jamás. Recoges esas esferas que aparecen siempre que destruyes alguna cosa. Unas son azules y otras rosas (igual que los bebés niños y niñas) las rosas son vida (si pasas por encima de una se llena tu barra de vida). Las azules son más extrañas. Se trata de *power-ups* de armas y dependen del arma que estés utilizando. Deberás ser algo astuto para entenderlo y que no rellenes el cargador de tu pistola cuando en realidad el que está casi vacío es el M-60. No obstante, no debería suponer un problema, puesto que no utilizarás nada a parte de tu M-60 y las granadas.







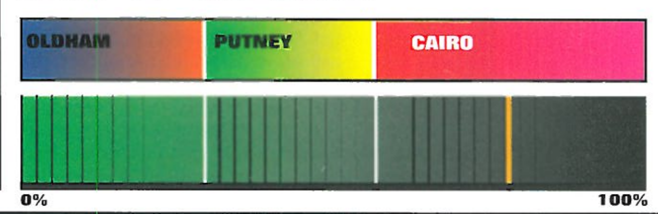
CONTROLES

Mata a las momias con tus dedos.

D-Pad	Moverse
△	Perspectiva en primera persona
⊗	Arrastrarse/agacharse
□	Lanzar
○	Atacar
L2	Inventario
SELECT	Sistema de acceso Codec

¿Este juego está bien ambientado en el desierto que rodea al Nilo?

NIL-Ó-METRO





[5] ¿Por qué no inspeccionas estas urnas y sacas una bomba?



[6] Usa la bomba en las urnas y ¡bingo! Se abre una puerta.



[7] Y después, después... cruza la puerta y verás algunos complicados secretos.



[8] A continuación, cruza la puerta principal del patio y llegarás aquí.



[9] Si después te encuentras a este tipo te falta un pelo para llegar al final.



[1] Puedes mirar arriba y abajo: observa el imponente monumento. [2] Conocidos motivos egipcios, ¿no? [3] Un tipo severo. [4] Éste es uno de los tres jefes principales, una criatura medio escorpión. [5] El entorno no dejará de impresionarte. [6] Ríos de lava listos para asarte. [7] Las criaturas volantes son escurridizas. [8] Gira y dispara.

El chico de la momia

Por el valle de Karnak avanza el guerrero. Bienvenido a la épica aventura con disparos de Lobotomy Software. Es realmente buena...

Estás saturado de *shoot 'em ups* en perspectiva de primera persona? ¿Has estado liado lo suficiente con *Doom*? ¿Has marchado valientemente por *Alien Trilogy* y exterminado los pequeños villanos? No hay duda que los clónicos de *Doom* son una de las formas de videojuego más populares: inmersivos, absorbentes y adictivos. Arrastran al jugador a un mundo donde casi puedes oír silbar las balas. Y cuando los autores consiguen diseñar niveles soberbios, a menudo te encuentras explorando nuevas zonas cuando el sol ya está alto en el firmamento. Tal vez ésta sea la razón por la que algunos se quejan de que muchos de los juegos son demasiado fáciles de completar, olvidando que por el camino han superado unas 60 misiones y explorado zonas ocultas sin el benefactor efecto de dormir durante tres días y tres noches.

«Exhumar» es desenterrar algo, y las actividades de excavación se ubican en el antiguo Egipto. Una ciudad está dominada por el terror, por una fuerza alienígena diabólica como el Kilmaat que se ha enseñoreado de ella. El misterioso secuestro de la momia del faraón Ramsés anima a los líderes mundiales a enviar a un agente especial, no sólo a recuperar la momia, sino además para destruir el Kilmaat y asegurarse de que la paz vuelva al valle de Karnak. Ésta será, precisamente, tu misión.

UN NIVEL DE VARIEDAD VISUAL RARAMENTE VISTO EN JUEGOS EN 3D. INTERIORES, EXTERIORES, INCLUSO BAJO EL AGUA.

Lo primero que destaca en *Exhumed* es lo bueno que es el motor 3D. Rápido y suave, puedes mirar panorámicamente a tu gusto: todo transcurre en tiempo real. Sin duda, es uno de los mejores motores 3D del mundo de los *shooters*. Como la mayoría de juegos de este subgénero, puedes usar los botones frontales para moverte de lado, pero aquí, si oprimes y mantienes pulsado Triángulo, puedes usar el D-Pad para mirar arriba y abajo, una excelente opción cuando las aves de presa dan vueltas por ahí. Desde luego, necesitarás lo que el motor y



[1] No es fácil hallar el camino con el mapa activado. [2] En busca de tu victoria, encontrarás una máscara que te permite respirar bajo el agua. También ahí el ambiente es convincente, mientras nadas por las profundidades.



GALERÍA DE TÍTULOS

Shoot 'em ups en primera persona: breve historia

Los *shoot 'em up* en perspectiva de primera persona, clónicos de *Doom*, juegos de pasadizos. Llámalos como quieras. Llevan aquí varios años, inspirados inicialmente por el desarrollo de motores 3D del PC. Los primeros ejemplos eran poco más que vagabundear por pasillos subterráneos. *Wolfenstein* fue el primer juego realmente completo. Los creadores de *Doom* de Id fueron los primeros en desarrollar la tecnología de escalado de bitmaps para producir *Wolfenstein* y a partir de ahí cayeron regularmente las secuelas. *Breathless*, *Gloom* y *Alien Breed 3D* llegaron al Amiga. *Doom*, *Hexen*, *Duke Nukem* y otros muchos llegaron al PC, mientras las consolas de 16 bits vieron versiones de *Doom* y *Wolfenstein*.
Y la PlayStation tiene su propio y lustroso elenco. *Kileak The Blood*, *Doom* (y *Final Doom*), *Alien Trilogy*, *Disruptor*, *Dark Forces*... La razón de su popularidad es la perspectiva inmersiva; te arrastran a un mundo claustrofóbico pero sin embargo adictivo. En lugar de seguir la espalda de alguien, no sabes qué aspecto tiene el personaje, de modo que el personaje eres tú.

Hexen



Wolfenstein



el sistema de control te ofrecen porque *Exhumed* es realmente duro. El primer par de niveles es pan comido, pero a partir de ahí se convierte en un reto de pesadilla. Los autores han incluido un abanico de puzzles aventureros, de modo que no sólo luchas para mantener despejado tu camino, sino que además tienes que hacerte con los ítems extra para transmitir, que por supuesto suelen encontrarse en delgadas cornisas extremadamente elevadas. Por el camino deberás recoger diferentes extras: algunos te ayudan a saltar, otros, a flotar, y ante todo busca la máscara que te permite respirar bajo el agua.

Debido a que el juego se ubica en el valle de Karnak, existe un nivel de variedad visual raramente visto en juegos en 3D. Interiores, exteriores, ciudades, templos, incluso secciones bajo el agua en las que tienes que bucear a través de puertas esquivando la atención de mortíferos peces. Encima, tienes que salir a la superficie de vez en cuando a respirar, y a veces te metes en secciones donde no está nada claro si podrás hacerlo, con la consiguiente frustración. Sin embargo, si te encallas, puedes volver al principio del nivel y volver a intentarlo, así como puedes incrementar tu salud y blindaje.

Exhumed, sin duda, es un juego con buena pinta. Cuenta con efectos espectaculares y realistas que le dotan de atmósfera egipcia y acompañan los montones de jeroglíficos. Una vez más, es el segundo mejor *shoot 'em up* en 3D en la escala visual tras *Quake II*.

Los autores han usado un motor poligonal, y la iluminación es particularmente efectiva, especialmente cuando usas el impresionante lanzallamas. Activa el pad y las llamas surgen y se extinguen convincentemente.



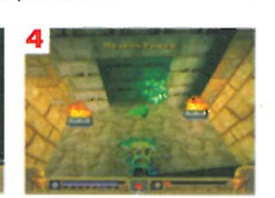
Hay varias y excelentes armas que empuñar. El lanzallamas, el Anillo de Ra (dispara montones de minibombas) y las esposas son nuestras favoritas. Hay ocho en total, incluyendo el machete con el que empiezas. Cada arma tiene una cantidad limitada de munición pero disparando al enemigo y rompiendo cacharros consigues revelar potenciadores de salud y munición. Los tipos más grandes vienen chillando hacia ti, arrojando esferas, mientras otros menos imponentes también son un verdadero estorbo. Hay tres jefes: Set, señor de las bestias, Selkis, un cruce entre un escorpión gigante y una mujer, y Kilmathaan, reina de los alienígenas.

Exhumed funciona simplemente porque está diseñado con inteligencia y porque el motor y los gráficos son excelentes. Además, combina elementos de *shooter* frenético con intrigantes puzzles. No te quepa duda, no pasarás volando por *Exhumed*; es realmente duro y posiblemente lanzarás al aire el Pad en diversas ocasiones, pero no dejará de impresionarte.









[1] En la guarida de Set para ocuparte del jefe. [2] He aquí un excelente efecto de cubierta transparente. [3] Las raras bestias en bikini son uno de los peores enemigos. [4] Puedes dispararles desde arriba.



VEREDICTO

GRÁFICOS	Bonitos y bien diseñados	9
ACCIÓN	Sólida y justa	8
ADICTIVIDAD	Un duro reto	7

Un *shoot 'em up* en 3D artesanal y admosférico, con un buen motor y excelentes gráficos. Exhumed no es tremendamente original pero en ocasiones es muy duro.



LO MEJOR DEL RESTO

Todos sabemos de los *Resident Evil* y *Silent Hill* de este mundo, pero la PlayStation alberga un laberinto de otras sorpresas infernales. El problema es que algunos son aterradores de verdad, mientras que otros son terriblemente malos. Aquí tienes la verdad...

AKUJI THE HEARTLESS



Editor: Eidos
Fabricante: Crystal Dynamics
Límite de Edad: 15 o más
Estilo: Aventura en 3D
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria, Dual Shock

El análisis de *PSMag* describe el «estilo satánico» de *Akuji The Heartless*, un juego en 3D muy bueno. Al contrario de los intentos desastrosos de juegos como *Pequeños guerreros*, los escenarios y salas de *Akuji* están muy bien definidos y detallados. Ídolos brillan desde estanques de sangre hirviente, viñas serpentinas crecen de los estaños de templos abandonados y antorchas escupen llamas por tu camino a través de la oscuridad. Los personajes están muy logrados también, con los segadores de la muerte vestidos con capas rojas, torsos sin piernas armados con aguijones donde antes tenían la columna vertebral y todo tipo de bellacos. Es la encarnación de la maldad. Por desgracia, la cámara a veces es bastante errática, y los controles difíciles proceden directamente de las profundidades de los infiernos.

Al principio, la estructura lineal preocupa. *Akuji* es uno de aquellos juegos que te guía por todas partes. Los puzzles son muy básicos también. Pero hay algo muy lógico del modo de acercarse a cada problema – y el excelente sistema de hechizos es muy sensato. Es un juego para aquellas personas a quienes les guste la idea de *Tomb Raider* pero les resulta un poco frustrante. No hace falta dedicar horas a este juego para pasarlo bien.

En su momento: «Un juego sensato con un atractivo ambiente diabólico. *Akuji* se encuentra entre *Tomb Raider* y *Doom* pero (tememos) que sólo está preparando la cama para *Soul Reaver*»

Puntuación: 8/10

ALIEN TRILOGY



Editor: Acclaim
Fabricante: Probe
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Shooter en primera persona
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de Memoria

Cuando salió *Alien Trilogy* por primera vez, fue una buena dosis de acción en primera persona para los adictos de *Doom* que hace tiempo habían completado su juego favorito y anhelaban más de lo mismo. Puede que no esté a la altura de los *shooters* más recientes, pero sigue siendo un juego con mucha clase.

Aunque no sigue los argumentos de las tres películas al pie de la letra, hay suficientes elementos y escenarios reconocibles para interesar a sus aficionados. Pero no son las películas lo que nos atraen, sino la jugabilidad sensata. Empiezas con un informe que te manda matar a los Xenomorphs (o cualquier otra misión que requiera la violencia) y luego persigues, matas, abres puertas, descubres zonas secretas, actualizas armas y subes de categoría. Los *Doom*eros sabrán de qué va el tema. La diferencia aquí es que dispones de un sensor de movimiento que te indica cuando hay una amenaza en las proximidades. Esto sube la tensión cantidad. Quizá no tenga la *je ne sais ¡aargh!* de *Doom*, pero los escenarios, los temibles aliens y la claustrofobia asquerosa se juntan en una experiencia de pesadilla y diversión.

En su momento: «Movimientos suaves, grandes dibujos y acción llena de puzzles. Monstruos, armas y la posibilidad de aventuras. Pues, sí, te gustará *Alien Trilogy*. »

Puntuación: 8/10

ALONE IN THE DARK

Editor: Infogames



ALONE IN THE DARK 2

Fabricante: Infogames
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Aventura de acción en 3D
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria

La serie *Alone In The Dark* empezó en la PC en el año 1993, y es uno de los pocos juegos basados en una idea original con gráficos sobresalientes y buena jugabilidad. Vale, hay que reconocer que a través de los años sus gráficos han sido muy superados, pero con una aventura de este tipo, la originalidad y la profundidad de imaginación creativa siguen destacándose.

El juego empieza de maravilla. Una tormenta estalla sobre una mansión en la cima de un acantilado. El detective Ted Striker trepa un seto y va corriendo hacia la mansión. Una vez dentro, evita pisar a una

GORE A TOPE

EL TERROR FANTASMAL ES UNA COSA. PERO HAY JUEGOS CON UN LADO MÁS VISCERAL.

La primera en cualquier lista de gore debe estar la serie *Mortal Kombat*. Desde sus humildes (y pobremente digitalizados) orígenes, estos tres *beat 'em up* eran cada vez más grotescos. Los amantes de los intestinos aplastados están de enhorabuena con las ahora legendarias (y asquerosamente gráficas) secuencias finales.

Pero no sólo son los *beat 'em up* los que dan al jugador la oportunidad de descargar la bilis de una manera tan inquietante. *Bushido Blade* ofrece una experiencia de lucha más inteligente y libre –e incluye armas. Pues, sí. Hachazos, cuchilladas, gorgoteos... ¡zas! No apto para los remilgados.

Para la media docena de personas que disponen de una *light gun*, hay cosas peores que hacerse con el muy logrado, y no precisamente libre de sangre, *Time Crisis* para satisfacer tu sed de sangre. Y si aún no tienes suficiente, los jugadores de clase alta pueden recibir una buenas dosis de gore en el gráficamente hermoso y mentalmente absorbente *Abe's Oddysee*. Puzzles duros y ¡puaj! tripas.

Mortal Kombat 39/10
Bushido Blade8/10
Time Crisis8/10
Abe's Oddysee9/10



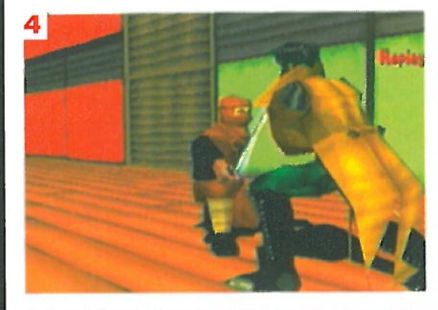
1



2


3

[1] Cuesta imaginar una pandilla más horripilante. [2] Estos repartidores de dolor vienen a por ti. [3] Intenta hacer pedazos unos botones inocentes. [4] Una espada en la garganta debe servir. [5] Se van a necesitar más vendas. [6] Más disparos. [7] ¡Muérete! [8] ¡PUAJ!


4


5


6


7


8

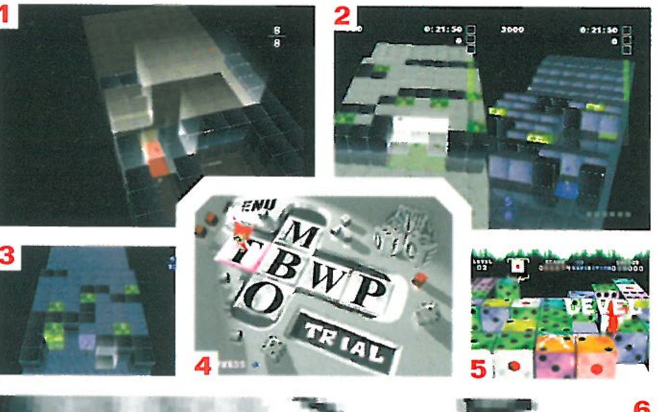
¿QUÉ PASA?

Hay algunos juegos que claramente no pertenecen a la categoría del terror pero que, por alguna razón, te dejan en un cierto estado de malestar. No es fácil definirlo, pero a los siguientes ejemplos les faltan algunos tornillos, no son para nada normales y si los juegas lo suficiente, dormirás con tan poca tranquilidad como si hubieras jugado a *Silent Hill*.

Toma *Kurushi*. A primera vista un juego de puzzles que no supone ningún peligro en el que un pequeño tío esquiva cubos. Pero este tipo no es un simple hombre de la calle como tú y yo. Se encuentra encima de una plataforma suspendida en la nada. Bloques enormes ruedan hacia él, con la constante amenaza de aplastarle o enviarle al vacío. Y la única compañía que tiene en este escenario tan extraño y desierto es la voz resonante del comentarista invisible que hace observaciones poco apasionantes sobre los sucesos. Inquietante. Menos preocupante, pero también indudablemente raro es *Um Jammer Lammy*. La locura de este *guitar 'em up* sube el juego mental japonés a nuevos niveles de singularidad. El gemelo malvado de Lammy y la resucitación por medio de la guitarra sólo son dos de los aspectos que más afectarán a la cabeza en esta barbaridad del desarrollo de los videojuegos.

Y si puedes con más rarezas, prueba *Devil Dice*. Devil=Diablo. Dice=Dado. Diablo=Maldad. Dado=Destino. Maldad. Destino. Mal. Destino. Mal Karma... ¡¡AAARGH!!

Kurushi Final9/10
Um Jammer Lammy8/10
Devil Dice7/10





[1] Plataformas extrañas que flotan en la nada. Misteriosas. [2] Este juego puede dejar fríos a dos jugadores a la vez. [3] Pobrecito, está solo. [4] Diablos y dados. Curioso. [5] Vaya vida más peculiar que tienen estos diablos. [6] Um Jammy es muy singular. Fíjate en esta escena más horripilante. [7] Conejos rosas. ¡AHH!

BLOOD OMEN



niña que duerme en una cama, pero antes de poder hacer nada más, un muñeco payaso se anima y le mata a cuchilladas. Todo esto se ve por medio de varios ángulos de cámara al puro estilo del cine, algunos en primer plano para aumentar el efecto de claustrofobia, otros desde lejos para darle más escala a la escena. Si quieres saber en qué se basaron los zombies de juegos como *Resident Evil*, no pienses sólo en el cine, sino también en este juego.

Se aplican los mismos valores durante todo el juego (asumes el papel de Ed Carnby, un amigo de Striker que ha venido a la mansión para ayudar con el rescate de la niña). Entras en uno de los juegos más atmosféricos y inquietantes que jamás se ha hecho. Se ha perdido mucho del impacto por culpa de la excelencia gráfica y cinemática de *Resi Evil*, *Silent Hill* y *Dino Crisis*, pero si puedes apreciar, a través de los visuales anticuados, el corazón de la historia, este juego puede convertir tu acogedora habitación en un lugar de terror en el que cada chirrido te hace saltar de miedo.

En su momento: «Una experiencia única. Ahora mismo, una de las aventuras en 3D más jugables y pintorescas que hay. Pero, lástima de la penosa cartografía de las texturas».

Puntuación: 8/10

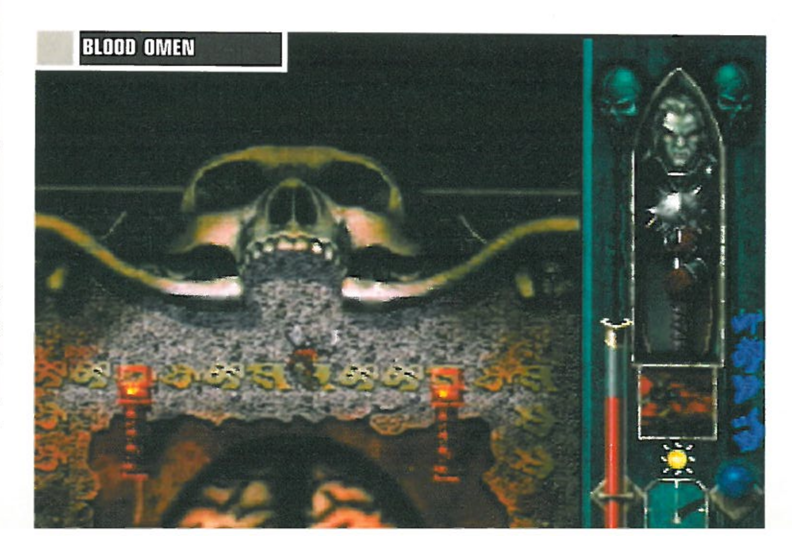
BLOOD OMEN LEGACY OF CAIN

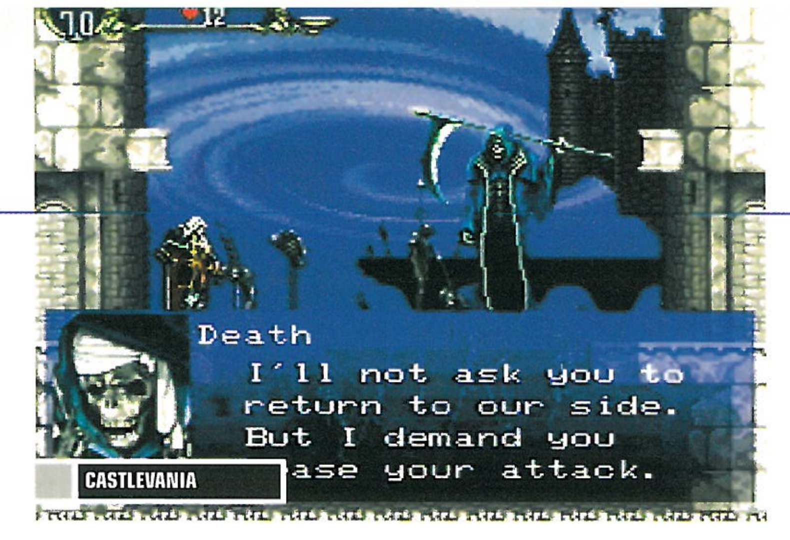


Editor: BMG
Fabricante: Crystal Dynamics
Límite de Edad: 15 o más
Estilo: Acción de rol
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria

Aunque el nombre *Blood Omen* sugiere terror, muerte y todas esas cosas nefastas que preocupan a tu madre, de hecho es algo muy gastado. Consignado en las profundidades de los infiernos, te resucita un nigromante con el nombre de Mortanius por motivos que ni siquiera te atreves a contemplar, en un estado confuso después de tu renacimiento y tu nueva y extraña hambre por la carne y sangre humana. Ésta era la propuesta de *Blood Omen* en el momento de su lanzamiento. La idea de un personaje principal cuyo éxito dependía de actividades tan cuestionables fue algo nuevo. Pero en realidad el juego es poco más que un clon de *Zelda* pintado de matices oscuros. Los aficionados a los juegos de rol se encontrarán en un territorio muy familiar –un pequeño pero muy compacto mundo de juego que se abre mientras vas ganando experiencia y

BLOOD OMEN

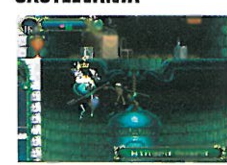




CASTLEVANIA

nuevos poderes. Tu personaje empieza en forma humana pero aprende a convertirse en murciélago, lobo y una nube de neblina, abriendo así nuevas zonas del juego y las partes del argumento que antes estaban cerradas.
Pero a pesar de tanta fanfarronería y aventura tan bien estructurada, está lleno de fallos. El sistema del menú es lento, el combate puede ser un fastidio y algunos aspectos no hacen más que molestar (algo típico es la forma de rebotar contra los enemigos sin ninguna opción de fuga). No obstante, los que tengan la paciencia de un santo y los deseos de un pecador, tienen aquí en *Blood Omen* la esencia de un juego sólido y competente.
En su momento: «Aunque no es ni tan grande ni tan inteligente como le gustaría creerse, *Legacy of Kain: Blood Omen* sigue siendo una buena versión de un género difícil. Una pobre relación talento/ambición traiciona sus pretensiones».
Puntuación: 7/10

CASTLEVANIA



Editor: Konami
Fabricante: Konami
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Aventura de plataformas
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria
Dios nos perdone si tenemos que alabar las virtudes de una máquina de Nintendo, pero fue en la NES del gigante japonés donde empezó la leyenda de *Castlevania*. En efecto, antes de que la PlayStation llegara para demostrar a todo el mundo cómo se tendría que hacer, los de Konami eran unos fabricantes prolíficos con las máquinas de Nintendo y recibieron cantidad de elogios por la serie *Castlevania* (y con toda razón).
Este último capítulo (aunque no se sabe si realmente va a ser el último) representa todos los avances que se esperaría respecto a los juegos anteriores, pero hace poco por desarrollar el tema. Los gráficos tradicionales en 2D y la jugabilidad de plataformas son tan buenos como se puede pedir de un estilo de juego que tanto se ha ido refinando a través de los años, pero aunque pueda ser una curiosidad para los jugadores incondicionales de la vieja escuela, es algo flojo en comparación con el software que hay en el mercado a las puertas del nuevo milenio.
El pequeño olorcito de terror que justifica su presencia en este listado procede de su ambiente vampírico, pero en realidad no representa mucho más que una buena ración de nostalgia.
En su momento: «Jugable y grande, pero le falta la chispa de las propuestas anteriores de Konami, y es demasiado bidimensional. Un juego de plataformas para quien quiera pensar. Los adictos a la acción deben guardar las distancias».
Puntuación: 7/10

LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS



Editor: SCEE
Fabricante: Psygnosis
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Aventura
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria
Qué pena, uno de los peores intentos de crear una sensación de terror en la PlayStation. Así que no vamos a perder demasiado tiempo hablando de él. Basado en una película francesa muy loada del mismo nombre, el aspecto de *La ciudad de los niños perdidos* es puro *Resident Evil* con muchos ángulos de cámara dramáticos. Pero la jugabilidad es pésima, casi no hay nada de acción e incluso los puzzles no funcionan porque o son muy tediosos o inexplicablemente extraños. Y el último paso hacia su destrucción, se juega a un paso de tortuga. Otro grupo de fabricantes ha destrozado otro clásico del cine.
En su momento: «*La ciudad de los niños perdidos* es un juego atractivo que lo promete todo y no cumple ninguna de esas promesas. Ha desaprovechado una buena oportunidad».
Puntuación: 3/10

CLOCK TOWER



Editor: ASCIIEntertainment
Fabricante: ASCIIEntertainment
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Aventura en 3D
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria
El juego se desarrolla en Noruega y hay una plaga de cadáveres por todas partes. Han matado a las víctimas con unas tijeras gigantes. Los asesinatos se parecen cantidad a unos que ocurrieron hace muchos años.

LESIONES CEREBRALES



1





EL DEPORTE. ¿COMPETICIÓN SALUDABLE O UNA EXCUSA PARA INFLIGIR DOLOR GRATUITIVAMENTE?

Podrías reunir a Stephen King, Clive Barker y Wes Craven en la misma sala y entre todos no podrían inventar nada tan agudo como el espectáculo doloroso de las lesiones deportivas. ¿No nos crees? Prueba entonces *Tony Hawk's Skateboarding*. Gana una buena altura en el *half pipe* y luego suelta el D-Pad... fiuuuu. Tu monopatinador acaba en el cemento, sangre saliendo de las rodillas y el cuerpo retorciéndose más patéticamente que cualquier muerto viviente tiroteado que encontrarías en *Resident Evil*. ¿Por qué diablos no lleva rodilleras?

Los juegos de hockey sobre hielo son igual de malos. Quizá no haya tanta sangre, pero los placajes realmente aplastan los huesos.

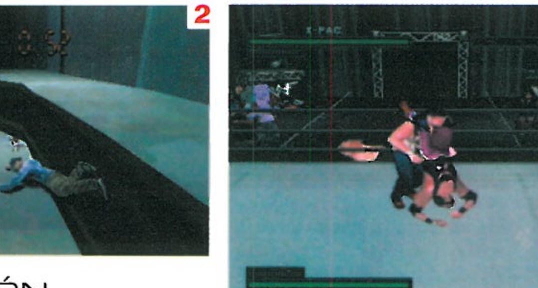
A continuación, *Cool Boarders 3*. Precioso, ¿no? La suave, satinada pista blanca se extiende hacia la distancia. El crujido de la nieve recién caída, el viento penetrante, todo recordándote lo bonita que es la vida... hasta caes a plomo 50 metros por un acantilado, y acabas despachurrado en un saliente de rocas dentadas.

Para apreciar los peores dolores, los del tipo «no puedo mirar, por el amor de Dios para ya», está la lucha libre.

Puede que sea un montaje de bien ensayada comedia, pero algunos de los movimientos que rompen la columna vertebral son más terroríficos que cualquier historia sobrenatural.

Tony Hawk's Skateboarding9/10
Cool Boarders 38/10
WWF Attitude8/10

2



3



4



5



[1] Cuidado Tony. ¡Ay! [2] Oh no, una incidencia cabeza/sangre. Horrible. [3] Debe tener la cabeza muy dura. [4] Estoy mareado. [5] Una pista despistada.

EL RESTO

PARTIDOS BESTIALES

EL MIEDO SE ENCUENTRA POR TODAS PARTES. ¿PERO, EN EL DEPORTE REY? NO PUEDE SER...

En los viejos tiempos los juegos los protagonizaban bloques de sprites con pequeñas protuberancias que pasaban por ser brazos y piernas. La tecnología de hoy en día permite la captura de movimientos. Los personajes de los juegos se mueven como seres humanos de verdad. Pero hay un problema. Mientras que los polígonos pueden captar el movimiento del cuerpo humano, nuestras características faciales son mucho más complejas y evasivas. El resultado es que los fabricantes van digitalizando las caras humanas, metiendo estas texturas en los personajes y creando unos extraños monstruos medio humanos. Nuestro mundo no ha visto nada parecido desde que el cerebro demente de Mary Shelley concibió el monstruo de Frankenstein.

Os estáis pasando un poco, debes estar pensando. Pues, fíjate en *Sentinent*, una aventura cuyas protagonistas, sin pretenderlo, son horripilantes para un hombre. Hay cantidad de ejemplos de estos accidentes de la naturaleza en juegos como éste. Pero todavía más escalofriantes son las caras monstruosas que aparecen en los personajes ordinarios. Y no existe mejor ejemplo de esto que los juegos de fútbol. No es ninguna casualidad que la primera cosa que haces cuando juegas *FIFA* o *ISS Pro' 98* es cambiar la perspectiva de cámara de «normal» a «lejos». Supondrías que es una decisión meditada para poder ver más campo. ¡PUES, NO! Es una acción del subconsciente, basada en el temor de que la acción se centre en un jugador sólo para que veas una aberración de la genética mirándote directamente a la cara. Míralos, en primer plano si te atreves.

Sentinent7/10
FIFA '999/10
ISS Pro' 989/10

1


2


3


4

[1] Todo parece muy normal al comienzo de un juego de *FIFA* (o de *ISS* también). [2] Pero, ¡espera! Algo no anda bien. Vamos a fijarnos un poco más en estos jugadores. [3] ¡Puah! Feísimos, deformados, zombies bestiales del fútbol. [4] En *ISS* puedes optar por la perspectiva lejana. ¡Menos mal!

LOS ESPÍRITUS DE LA ÉPOCA

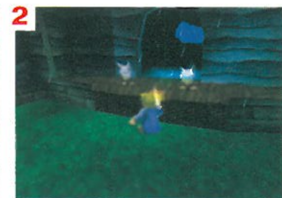
QUIZÁ NO SEA MIEDOSO, PERO NINGÚN ESPECIAL DEL TERROR ESTARÍA COMPLETO SIN...

No nos abandones. No es nada fácil llenar una revista entera con apariciones temibles y actos impensables. Por eso, esta pequeña sección está dedicada a los fantasmas en los juegos. El primer nominado para La Primera Persona Muerta Con Cosas Pendientes En El Plano Terrestre es *Casper The Friendly Ghost*. El juego es un desastre, pero tiene un buen repertorio de fantasmas.

Segundo nominado, la compañía de espectros de *40 Winks*. Unos espíritus bien realizados que, por una extraña casualidad, se parecen cantidad a aquellos que había en *Mario 64* hace unos cuatro años (unos auténticos resucitados). Pero el ganador es... *Pac Man World*. Estos tíos no tienen nada de escalofriante, pero si ésta es una revista de videojuegos, el máximo galardón tiene que ser para *Pac Man*. Waca, waca, waca, waca.

Casper6/10
40 Winks?/10
Pac Man World?/10

1


2


[1] ¿Son amables aquellos vigilante-fantasmas dentados? [2] La bruja seguro que no es.

Pero se ve que el autor de dicha matanza murió hace tiempo. Ooooh, qué conmovedor, ¿no?

Pues sí, es una idea escalofriante hasta que aparece el juego para acabar con tanta ilusión. Jamás ha existido un ejemplo tan malo de una aventura de apuntar y hacer clic. El fallo más grave es que éste es un juego de terror que logra el milagro de no tener ni un momento de terror. A un paso de tortuga no tarda mucho en importarte un pimiento quién puede ser el asesino y quién será el próximo en morir. La jugabilidad también es pésima. Si intentas salir de una sala antes de completar todos los puzzles, el juego te dice que tienes más que hacer.

El resultado es un juego que carece de cualquier desafío.

En su momento: «Una aventura aburridísima. Te proporciona las respuestas de tal manera que te preguntas para qué motivo se molestaron en incluir al jugador en la acción».

Puntuación: 4/10

CREATURE SHOCK



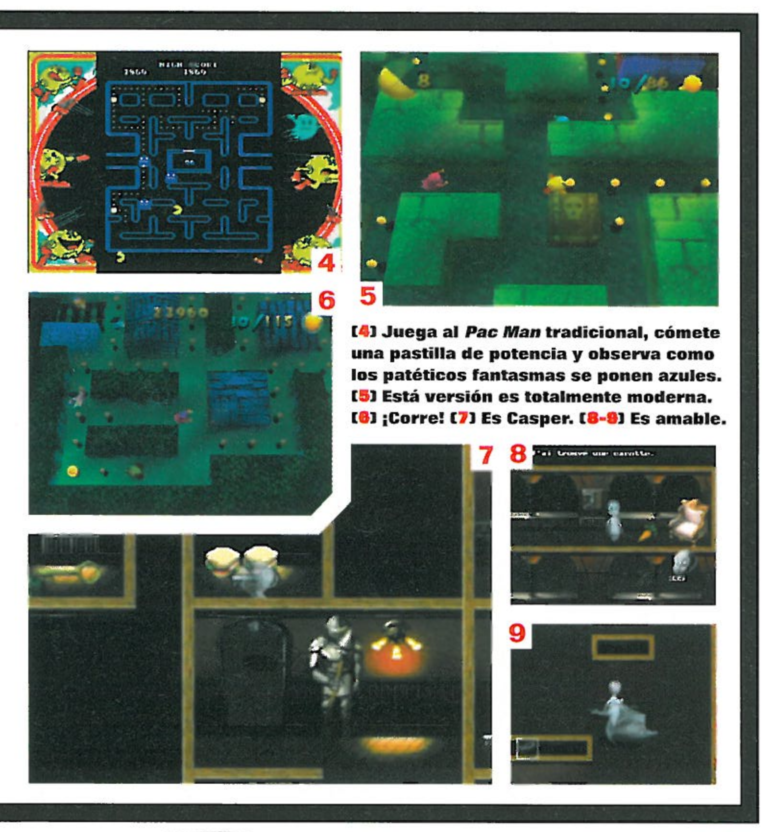
Editor: Data East
Fabricante: Argonaut
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Shoot 'em up renderizado
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria

Hoy en día los fabricantes guardan la captura de vídeo y las secuencias pre-renderizadas para aquellos momentos en los que se explican algunos detalles del argumento. Pero hubo un tiempo en el que se pensaba que la acción del juego y las secuencias se podían enlazar entre sí.

Con dos CD y más de una hora y media de secuencias, es una maravilla que los fabricantes hayan podido incluir también algo de jugabilidad en *Creature Shock*. Lo consiguieron, pero muy poco.

Hay cantidad de cosas inteligentes que suceden en




[4] Juega al *Pac Man* tradicional, cómete una pastilla de potencia y observa como los patéticos fantasmas se ponen azules. [5] Está versión es totalmente moderna. [6] ¡Corre! [7] Es Casper. [8-9] Es amable.



Creature Shock (probablemente) pero dejando los logros tecnológicos a un lado, el jugador se queda con un *shoot 'em up* de lo más vulgar en el que pilota una pequeña nave y dispara a los enemigos que aparecen sobre un fondo prerrenderizado. Los detalles del primer plano y la decoración del fondo no tienen nada que ver el uno con el otro. En su época, quizá fuera un buen intento de un nuevo tipo de juego, pero no había entonces ni la tecnología ni el talento necesario. En su momento: «Un intento de aprovechar la potencia de las secuencias que se clasifica entre aceptable y arriesgado. Ojalá la acción fuera un poco menos predeterminada».

Puntuación: 5/10

THE CROW: CITY OF ANGELS



Editor: Acclaim
Fabricante: Acclaim
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Beat 'em up
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria

El personaje que representas en *The Crow* ha sido asesinado y ha vuelto en forma de un alma torturada, obsesionado por la venganza y vestido como un miembro de aquel grupo de música heavy, Kiss. Mientras que el personaje principal es fiel al antihéroe de la película que inspiró el juego, el resto de esta experiencia es poco más que un lío.
Igual que pasa con juegos como *Resident Evil*, la vista pasa de cámara fija a cámara fija en un intento de crear la experiencia cinemática. Por desgracia, los fabricantes pasan de cualquier elemento de aventura tipo *Resi Evil* para concentrarse en la acción del puro estilo *beat 'em up*. En los viejos juegos en 2D como *Final Fight*, esto funcionaba bastante bien, pero aquel tipo de jugabilidad no sirve para nada aquí por culpa de la tercera dimensión. La única cosa siniestra de *The Crow: City Of Angels* es el hecho de que hay alguna persona tan retorcida en este mundo que se sienta capaz de poner un juego así en las tiendas.
En su momento: «No hace falta mucho cinismo para darse cuenta de que éste es un juego muy caducado con un poco de maquillaje poligonal. En algún lugar de este mundo, alguien tendría que estar muy avergonzado».

Puntuación: 5/10

CRYPT KILLER



Editor: Konami
Fabricante: Konami
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Shoot 'em up con light gun
Jugadores: Dos
Compatible con: Light gun

No es que *Crypt Killer* sea horripilante. Los gráficos sí lo son. Catacumbas de piedra y monstruos feos abundan, pero en esencia, es un juego para la *light gun*, así de sencillo. Y por lo tanto, padece los mismos defectos fundamentales que todos los juegos para la pistola de luz.
Depende demasiado de los gráficos y se diseñó para que la gente insertase sus monedas en las máquinas de los salones recreativos.
Las emociones instantáneas que duran poco más de 15 minutos no funcionan tan bien en la comodidad de tu propia casa. *Point Blank* y *Time Crisis* nos han mostrado qué se puede lograr, pero quizá tenga algo de interés para los fanáticos de la *light gun*.
En su momento: «El argumento adecuado pero olvidable de un *shoot 'em up* arcade. *Crypt Killer* está bastante bien con una *light gun*, pero sin ella, carece de todo sentido».

Puntuación: 6/10

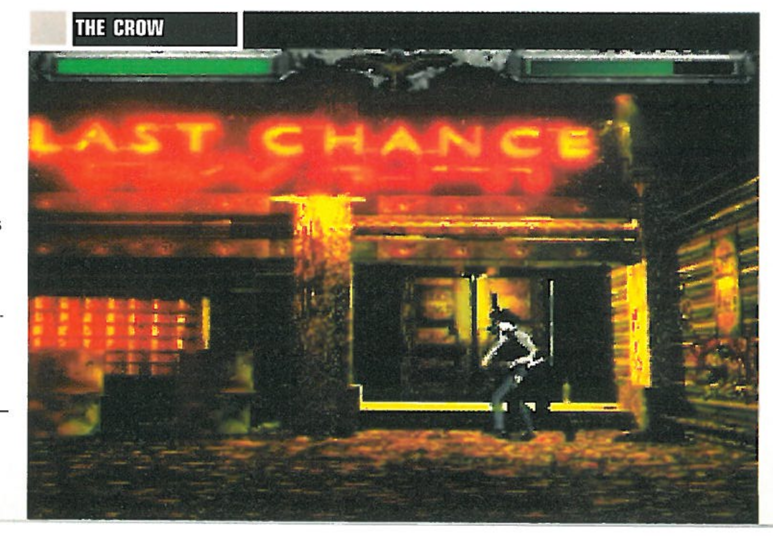
D



Editor: Acclaim
Fabricante: Warp
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Aventura arcade
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria

Este juego está repleto de ambiente y es bastante inquietante. Pero el 20% es interactivo, y el 80% película. El argumento va de dimensiones alternativas, pero se efectúa de una manera tan pedestre y patosa que te perdonamos si lo abandonas antes de saber cómo acaba.
En su momento: «Una historia de maldades cautivante, atractiva y bien ambientada. Pero a pesar de los tres discos, es demasiado corto y demasiado fácil. Nos encantaría darle una puntuación más alta...»

Puntuación 4/10



EL RESTO

DARKSTALKERS 3

DARKSTALKERS 3



Editor: Virgin
Fabricante: Capcom
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Beat 'em up
Jugadores: Uno o dos
Compatible con: Tarjeta de memoria, Dual Shock

Para aquellos aficionados a la lucha más familiarizados con el combate picante en 3D como en *Tekken*, la idea de un *beat 'em up* en 2D no les parecería demasiado atractiva. Pero éste procede de los maestros del combate, Capcom, y proporciona acción de combate de alta calidad. No es como *Street Fighter Alpha 3* (y resulta muy extraño que se lanzara al mismo tiempo) pero el ambiente de fantasía y la ausencia de combatientes humanos le da una dimensión interesante. El combate es muy rápido y sencillo, y hace que sea muy difícil encontrar movimientos especiales y cosas por el estilo, pero la insistencia será recompensada. Un buen combate que decepciona por el hecho de que la conversión a PAL es bastante pobre en comparación con *Tekken*, y es un poco soso.

En su momento: «Un complejo juego de combate en 2D. A los incondicionales del género, les gustará *Darkstalkers*. Pero para algunos su ambiente de fantasía será un poco fuerte».

Puntuación: 6/10

FINAL DOOM



Editor: GTI
Fabricante: Williams
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Shoot 'em up en 3D
Jugadores: Uno o dos
Compatible con: Conexión serie, Ratón

Vale, si tuviéramos que ser honestos aconsejaríamos que compres ambos, *Doom* y *Final Doom*. Pero si sólo puedes hacer una compra, hay que decir que ésta es la que recomendaríamos. Hemos visto unos juegos muy terroríficos recientemente, pero *Doom* fue toda una revolución cuando apareció. La vista en primera persona era totalmente absorbente, los gráficos eran firmes y espeluznantes. Era el primer juego que realmente consiguió aterrorizar, con una banda sonora muy atmosférica para aumentar los escalofríos –bebés que lloraban en la distancia, golpes metálicos, los aullidos de los vivientes muertos, y cosas del estilo. Pero por miedoso que sea, hay tanta risa como terror. El terror a raíz de las criaturas malvadas y asquerosas que te asaltan, la cantidad de armas que tienes a tu disposición y el increíble ritmo del juego. Y risas por la exagerada potencia de algunas armas y porque todo es tan gratuito. No podrás creer la alegría que acompaña el descubrimiento de la primera escopeta o BFG9000

FINAL DOOM



NO NOS ENVÍES LOS PAYASOS

HAY ALGO TODAVÍA MÁS TERRORÍFICO QUE TODOS LOS DEMONIOS DE LOS INFIERNOS...

No importa el tipo de vida que lleves, ni tu dureza. Hay unos bichos tan viles que pueden volvernos locos con todo el pánico de los infiernos con una simple sonrisa...

...¡LOS PAYASOS! Lo más raro es que estas cosas tan grotescas encantan cantidad a los niños –no es hasta una cierta edad que nos damos cuenta de las pesadillas anormales que son.

Hay un par de buenos ejemplos de este terror de golpe y porrazo en la PlayStation. *Pandemonium*, y la secuela *Pandemonium 2* contienen la figura de un bufón que hace que un juego bastante raro sea totalmente siniestro.

Mejor es la presencia, en el juego de destrucción automovilístico *Twisted Racer 2*, de un payaso demente al volante de una furgoneta de helados. Algo así como el ladrón de niños de *Chitty Chitty Bang Bang*, pero peor. Si este tío no es la personificación del temor de cualquier padre con niños de la edad de comprar helados, no sabemos qué será.

Pandemonium 2/10
Twisted Metal 2/10







[1] Es el payaso diabólico de *Pandemonium*. [2] Aquí está de nuevo, haciendo sus payasadas escalofriantes. [3 – 4] Pero no sólo es él. Todo el juego está bastante chiflado. [5 – 7] Cuidado con el payaso que conduce la furgoneta en *Twisted Metal*.

SEXO Y TACOS

HAY MUCHOS JUEGOS CLASIFICADOS CON X, PERO ¿DÓNDE ESTÁN LAS TÍAS Y LOS TACOS?

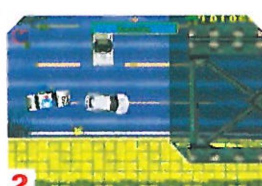
La industria de los videojuegos se ha hecho mayor. Y con la edad cada vez más elevada de los usuarios de la PlayStation, vienen más y más juegos no aptos para menores. Pero la mayoría de estos juegos se clasifican por su contenido *gore* y las actividades criminales simuladas. Es extraño, pero hay muy poco sexo virtual. Si no calificamos como excitación las vistas del trasero de Lara, y algunas mujeres con escasa vestimienta en las promociones, el único ejemplo de erotismo para la PlayStation son las mal animadas *gogós* en el cine cutre de *Duke Nukem*. Muy mal.

Asimismo, el noble arte de decir tacos también tiene muy poca representación en la PlayStation. Pero hay un par de excepciones notables. El ya establecido *Grand Theft Auto* siempre está ahí si necesitas una buena dosis de exabruptos (y crímenes automovilísticos) innecesarios. Y dentro de poco podrás dar un susto a tu madre con la secuela, que sigue con el tema de batallas entre bandas, el tráfico de drogas y las inimitables fugas.

Si eres un fan de la letra gentil y melodiosa del Wu Tang Clan, te gustará saber que su nuevo juego violentísimo aparecerá en las tiendas este año. El *beat 'em up* tipo shaolin presenta a los miembros de la pandilla luchando, todos con sus propios movimientos y armas. No apto para los delicados.

Duke Nukem8/10
Grand Theft Auto8710

1


2


3


4


5


[1 - 2] Ya que esta revista basada en el papel no dispone de un chip de sonido, no podemos demostrar los tacos de *Grand Theft Auto*. Pero va algo así. «Jo...» [3 - 5] El único lugar con chicas desnudas en la PlayStation es *Duke Nukem*. (Mostrado aquí).

(un arma súper-potente). Sigue siendo genial. Métete dentro y métete en la acción.

En su momento: «Nunca tendrás bastante de este *shoot 'em up* excelente y escalofriante. »

Puntuación: 9/10

HEXEN



Editor: GT Interactive
Fabricante: Raven
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Aventura en 3D
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria

No nos andemos por las ramas. *Hexen* es *Doom* con un giro de fantasía. No es que sea «como» *Doom*. Los fabricantes de *Doom* dieron el motor a Raven y cambiaron los guerreros del Apocalipsis y las hordas de los infiernos por los monstruos y brujos con habilidades mágicas del típico mundo de la fantasía.

Es divertido, de eso no cabe duda, pero hay algunos problemas fundamentales. Hoy en día los gráficos son bastante básicos, los controles del PC no se han traducido muy bien al joypad, y lo más ridículo es que hace falta una tarjeta de memoria entera para guardar la posición. Pero, vale la pena echarle un vistazo si eres un fanático de los juegos en primera persona.

En su momento: «Un juego que antes luchaba por las plazas en la UEFA ahora ha bajado a la segunda división. Con toda probabilidad, la temporada que viene estará en segunda B».

Puntuación: 6/10



HEXEN

MEDIEVIL



Editor: SCEE
Fabricante: SCEE
Límite de Edad: 11 o más
Estilo: Aventura en 3D
Jugadores: Uno
Compatible con: tarjeta de memoria, Dual Shock

Medievil es una rara mezcla de muchas cosas fantásticas. Para jugar, en parte es un explorador en 3D tipo *Tomb Raider* y en parte un juego de plataformas tipo *Pandemonium* (pero en 3D de verdad). También tiene una buena dosis de violencia casi de la calidad de un *beat 'em up* que se ve que fue inspirado en el legendario juego de los salones recreativos, *Ghosts and Goblins*. Visualmente también usa muchas ideas basadas en la increíble película animada de Tim Burton *La Pesadilla Antes de Navidad*. Así que hay muchos motivos para recomendarlo. Pero también hay problemas.

No hay posiciones para volver a empezar, y esto es muy frustrante. La cámara que sigue la acción no siempre es tan inteligente como tendría que ser. Y algunas partes del argumento son más bien flojas, y los chistes, bueno, es que no tienen gracia. Pero si no haces caso de estos fallos (y la verdad es que no es nada difícil) es un juego imaginativo, variado y muy desafiante.

En su momento: «Hay mucha imaginación en este juego, quizá demasiada. Hay mucho para disfrutar, pero acabarás muy frustrado».

Puntuación: 7/10

MEDIEVIL



¡DROGAS NO!

LAS DROGAS SON MALAS. POR ESO NO DEBERÍAN ESTAR EN NINGUN JUEGO.

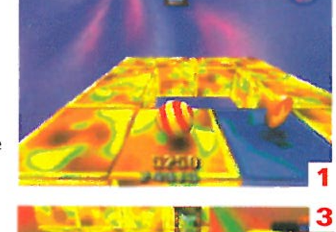
El tema de las drogas es, por lo general, tabú respecto a los juegos para la PlayStation. No. Olvídate del «por lo general», ES tabú. Y por eso no las vamos a mencionar aquí. Oh, no.

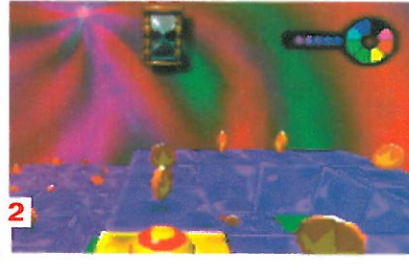
Hablando de algo totalmente diferente, ¿has jugado alguna vez *PaRappa The Rapper*, el chiflado *rap 'em up* japonés? Que juego más lindo y encantador. Sobre todo nos gusta Ragga Frog, el nada dudoso, ecuánime vendedor callejero con su *rap* relajado y pacífico. Tan relajado está que sólo podemos suponer que tiene una masajista excelente, unos tratamientos aromaterapéuticos maravillosos y un gran interés por el yoga. No hay otra manera de explicar su mirada dormida y su clara unidad con el mundo.

Otro juego bonito y limpio es ese *Kula World* surrealista. Un pequeño esférico botando por un laberinto que flota en el aire. Maravilloso. Y hay ese momento en el que recoges un pequeño caramelo...

Bueno, parece alguna especie de cápsula, y los colores se arremolinan y la pantalla se difumina. Deben ser los efectos de demasiado azúcar...

PaRappa The Rapper8/10
Kula World8/10

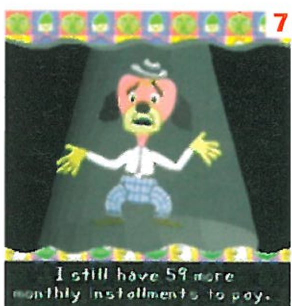






[1 – 3] *Kula World*. Es suficiente raro tener que representar el papel de una pelota de playa. Todavía más raros son los remolinos de colores cuando comes una pastilla de aspecto muy cuestionable. [4 – 7] Es el Príncipe TragaPulgas, La Rana Rapera. No fuma. Ni sus amigos más chiflados tampoco.







THE NOTE EDITION



Editor: Sunsoft
Fabricante: Sunsoft
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Aventura en 3D
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria

The Note lleva «Mi Primer Juego Yaroze» escrito por todas partes. Es un clon de *Resident Evil* de pésima calidad, con unos diálogos penosos y absolutamente nada de sutileza. Los monstruos, por ejemplo. Mientras que *Resi* tiene perros que saltan por las ventanas y se giran hacia ti con gruñidos que te dan el susto de la muerte, aquí tienes que aguantar la triste imagen de un perro que no para de chocar con las paredes mientras su desesperadamente mala IA intenta hacer que gire una esquina.

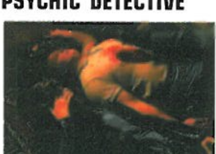
Y los gráficos. Luciendo unos escenarios en 3D que sólo por poco hubieran sido aceptables para el Commodore 64, el aspecto de *The Note* es calamitosamente pobre. El aspecto gráfico es ridículo y no contribuye en nada a la recreación de una atmósfera convincente.

El argumento da pena también. Con un reparto de seis personas, se supone que esto es un misterio, pero como la primera persona aparentemente amable que encuentras –una mujer denominada Necromeda– está descrita en el manual como «la maestra de la muerte» nos parece que la misión está bastante tirada.

Torturarse con carbón ardiente es más apetecible que jugar a *The Note*, sobre todo teniendo en cuenta el precio más asequible de los combustibles fósiles en comparación con los juegos para la PlayStation. Olvídalo.

En su momento: «La reputación de Sunsoft queda intacta con otro planchazo. *The Note* es un juego de pésima calidad. No da miedo, no es divertido y no nos impresiona para nada».
Puntuación: 2/10

PSYCHIC DETECTIVE



Editor: Electronic Arts
Fabricante: EA/Colossal Pictures
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Aventura en secuencias
Jugadores: Uno
Compatible con:

La captura de vídeo completa, hay que decirlo, ha mejorado mucho con los años y ahora se integra en los juegos de una manera inteligente. Pero no siempre ha sido así. Hubo un tiempo en el que se pesaba que un juego entero se podía motorizar con sólo eso y seguir siendo interesante. Éste es el resultado de opiniones tan mal informadas.

Representas el papel de Eric Fox –cuyo horario está repartido entre las funciones de un artista de cabaret y las de un detective. Sabe ver los sucesos a través de los ojos de los demás y una noche, durante una actuación, conoce una mujer misteriosa que le pregunta si puede resolver la muerte de su padre por medio de sus poderes increíbles.

A continuación tienes una novela policíaca original e ingenua, pero es tan horriblemente estadounidense, tan repetitiva y carece tanto de cosas que se pueden hacer que te preguntarás si no hubiera sido más lógico comprar una recopilación de episodios de *Colombo*.

Pero dado que estamos hablando de terror, el contenido asqueroso de este juego, junto con su formato (incomparable con cualquier otro juego de consola) hacen que sea un ejemplo curioso de lo que hay para la PlayStation.

Pero no esperes nada más que un experimento interesante. Este juego no va a inspirar todo un nuevo género de juegos.

En su momento: «Es grande, es bravo y es sangriento, pero la naturaleza de la captura de movimientos asegura que la interacción va a estar muy limitada. No vas a jugar durante mucho tiempo antes de sentirse tremendamente aburrido».
Puntuación: 5/10

SHADOWMAN

Editor: Acclaim
Fabricante: Iguana
Límite de Edad: 15 y más
Estilo: Aventura en 3D
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria, Dual Shock

El saltador de salientes tan alabado de Acclaim, *Sha-*

THE NOTE





dowman, tiene éxito donde tantos juegos inspirados en los superhéroes han fracasado. Empleando todo el oscuro diseño diabólico de los cómics de Valienat en los que está basado, esta aventura en 3D tan tenebrosa rebosa de clase psicótica.

La historia da miedo. Una invasión demoníaca de espíritus asesinos de más allá del cementerio amenazan con la destrucción de toda la vida como la conocemos. Maldita sea.

La ejecución de la historia es excelente. Se juega en dos planos (el mecanismo de juego de *Soul Reaver* es algo parecido), el héroe existe en el Liveside (el mundo real) en el que está sujeto a todas las normas habituales de la vida. Si te caes demasiado, te mueres, quédate bajo el agua demasiado tiempo y te ahogas. Pero en el Deadside nuestro héroe está muerto y por lo tanto es un guerrero zombie inmortal que no obedece tantas reglas terrestres. Quizá no tenga los gráficos ilustres de *Tomb Raider* y *Soul Reaver*, pero *Shadowman* reinterpreta el formato habitual del 3D con frescura, intriga, atractivo y desafíos. Funciona mejor si entras en el juego sin saber nada antes y asegúrate de jugar con las luces apagadas.

En su momento: «Repleto de toques bonitos, *Shadowman* está muy por encima de lo básico en las aventuras en 3D y ostenta una aventura psicótica desafiante que rebosa atmósfera».

Puntuación: 8/10

SPACE HULK



Editor: Electronic Arts
Fabricante: Key Game
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Aventura de Acción en 3D
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria

Estamos en el futuro lejano, en alguna parte del espacio colonizado, y ha surgido una nueva amenaza. Los Ladrones de Genes son una raza de aliens, mutantes genéticos que se han convertido en máquinas feroces de matar y que están en pie de guerra. Y eres tú quien los tiene que detener. Este juego empezó como un juego de mesa estratégico creado por Games Workshop (los tíos que abrieron tiendas por todo el mundo para vender toda la parafernalia de *Dungeons and Dragons*). Y muy bueno fue, además. Lo convirtieron en un juego para PC, luego a la fracasada consola 3DO, de nuevo al PC y con el tiempo apareció para la PlayStation.

¿Y qué tal? Bueno, no lo puedes comparar con *Quake II* y *Final Doom*, pero incluso hoy en día tiene mérito. Si olvidas el elemento táctico de la jugabilidad bastante cuestionable, *Space Hulk* tiene lo justo de atmósfera. Considerando la edad, las perspectivas en 3D son bastante buenas, la textura de las paredes es detallada y cuando los enemigos aparecen ante ti son verdaderamente terroríficos. No es *Doom* –la acción no es tan directa aquí. Pero sus misiones tácticas, atmósfera y profundidad ayudan a crear una experiencia muy satisfactoria.

En su momento: «Combina la acción y el pensamiento en un conjunto atmosférico. Sin duda, *Space Hulk* es un juego que durará».

Puntuación: 8/10

THE X-FILES



X-FILES

Editor: Fox Interactive
Fabricante: Fox Interactive
Límite de Edad: Ninguno
Estilo: Aventura VMC
Jugadores: Uno
Compatible con: Tarjeta de memoria

Mulder y Sculley han desaparecido y te toca localizarles. Hay mucha secuencia, los actores de la serie de la televisión salen en el juego y el argumento es puro *Expediente X*, recreando todo el ambiente de la serie. Pero es una lástima que las secuencias sean un medio tan limitado. De todas formas, aunque muchos se aburrirán, a los aficionados de *Expediente X* les encantará.

En su momento: «*The X-Files* ha resucitado el concepto ya enterrado de la película interactiva, y al hacerlo nos recuerda por qué fue rechazado hace tanto tiempo».

Puntuación: 3/10

¡TAN BUENO QUE DA MIEDO!

A VECES TE QUEDAS ENGANCHADO A ALGO QUE NO ESPERABAS... Y ESO DA MIEDO.

Estos juegos no tienen nada que ver con el terror, pero de diferentes maneras, también son bastante siniestros.

Bust A Move 2, por ejemplo (te puedes olvidar de *BAM 3* y *4* porque son casi iguales pero cuestan el doble) es tan extremadamente adictivo que verás como aparece la luz del día después de haber pasado toda la noche jugando. Y ni siquiera la sangre en los ojos y los pulgares doloridos impedirán que vuelvas a jugar.

Todavía más preocupante es un juego que salió hace muy poco. Aquí en la tierra de la PlayStation nos gusta considerarnos bastante chulos, pero imagínate nuestra sorpresa cuando jugamos *Fisherman's Bait* por primera vez –lo que en esencia es un deporte para los ancianos– ¡¡¡Y PASÁNDOLO BOMBA!!!

No invertiríamos ni una peseta en comprarlo, pero es demasiado tarde. Ya estamos enganchados a la copia que tenemos en la oficina, y vemos que estamos a las puertas de la tercera edad. A continuación, *Petanca 2000* y *Super Dominó* quizá.

Bust A Move 29/10
Fisherman's Bait?/10

1

2



3



4



5



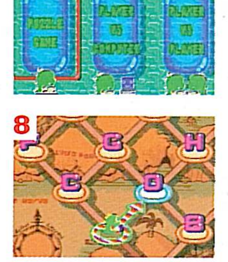
[1 - 8] No hay nada más que pelotas y olores de pescado en los juegos como *Bust A Move 2* y *Fisherman's Bait*. Pero ¿a que no puedes jugarlos y no seguir jugando durante doce horas? Como dijimos con tanta razón en el título de esta sección, estos juegos son taaan buenos... que dan miedo.

6



7

8





Equipamiento de serie en todos los modelos.
Misiles teledirigidos, dinamita, nitroglicerina, bombas y todo
el equipamiento necesario para que de una vez por todas disfrutes conduciendo.
Y es que no hay nada como un bombazo para sacar a tus rivales de la pista.
Crash Team Racing. Siente el placer de conducir.
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION
CTR
CRASH TEAM RACING
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com/CTR
1 a 4 Jugadores
Tarjeta de Memoria
Función vibratoria compatible
Compatible con Multi Tap
DUAL SHOCK
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa Punta para Powerline: 57.84 ptas./minuto + IVA. Sólo para mayores de 18 años.
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
NAUGHTY DOG
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. CTR (Crash Team Racing) Game © 1999 Sony Computer Entertainment America Inc. Source Code © 1999 Naughty Dog, Inc CTR (Crash Team Racing) and related characters™ & © 1999 Universal Interactive Studios, Inc. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All rights reserved.